Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

Supplément gratuit Ultra 64 Premiers tests

Spécia Noë Que choisir

concours gagnez une voiture un scooter et des PlayStation

Yoshi's Island Le cheat qui tue

VF 2 Sega Rally Saturn sort ses tripes

DOOM
carnage sur PlayStation

Cadeaux
- Transferts Mortal Kombat 3
- Mad Caps

M 4413 - 59 - 32,00 F

59 Décembre 95

32

EARTHWORM JIM 2

Disponible sur Mega Drive et Super Nintendo.

Tu peux retrouver le premier épisode de Earthworm Jim sur Game Boy et Game Gear.

Du Cirque-Le-Plus-Nul de Evil le Chat à la planète Viande, retrouve Earthworm Jim pour une course poursuite délirante à travers la galaxie. Au cours de sa rude journée de travail Jim devra sauver des vaches, sortir vivant d'une cuisine et se montrer plus malin que Psy-Crow.

Es-tu prêt à relever le défi ? Peux-tu manier de nouvelles armes particulièrement impressionnantes ? Vraiment ? Alors lâche ce magazine, cours jusqu'au magasin le plus proche et prouve-le !

- *Plus de 5 nouvelles armes !*
- *Fouette, cours, saute, et vole avec ton ami Snott jusqu'à la victoire !*
- *Retrouve tes personnages préférés : la Princesse Quel-est-son-nom, Psy-Crow, Peter le Chiot, Bob le Poisson Rouge et plein de nouveaux ennemis !*

Ta mère, elle va vouloir une console pour Noël !
Playmates
Interactive Entertainment
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
Shiny
3615
VIRGIN GAMES
TRUCS
ASTUCES
INFOS
CADEAUX

Entertainment, Inc™. All rights reserved.

PLAYER ONE est une publication
de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex
Tél. 41 10 20 30 Fax 46 04 80 57
36 68 77 33 (Jeux), 36 69 77 33 (SOS Player),
3615 PLAYER ONE
Internet : player@magnet.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Pierre VALLS
Rédacteur en chef : Olivier SCAMPS
Secrétaire de rédaction : Nathalie ROTHEUILLER,
Christophe VERRON, Lionel BARDOLON, Jean-Marc DERVEAUX.
Rédacteurs : Stéphane BURET, Christophe DELPIERRE,
Marcella GARRAUD, Guillaume LASSALLE, Stéphane PILET,
Christophe POTTIER, Olivier RICHARD (responsable
soluces) ; Sam BOUBOUI (responsable importation line),
François TARRAIN (responsable Stop Info), Reyda SEDDIKI,
Julien VAN DE STEENE, Jean-François VIÉ.
Traducteurs : Reyda SEDDIKI, Christophe SORDT

Directeur artistique : Christian DAO.

PUBLICITÉ
Tél. : 41 10 20 40.
Responsable publicité et marketing : Pierre MICHAELIS
Chef de publicité : Delphine BRONN.
Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE.
Minitel - Audiotel : Laurence CORBIER.

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX.
Assistante de fabrication : Valérie RICHARD
Maquettistes : Jean-Marc GASNOT,
Solène MONE-MIRAULT, (stagiaire).
Infographiste : Gilles RENOULT.
Photogravure : P.M.
Impression : FAIL.

Service abonnement
B.P. - BP 4 60700 Crèvecœur-le-Grand
Tél. : (16) 44 69 26 26.

Service des ventes : PROMÉVENTE Michel LAT
(réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Pascal DION.
Télinet : 05 13 84 57 au terminal EDS

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, S.A. au capital de 4 millions de F
RCS Nanterre B 341 947 024
Président-directeur général : Alain KAHN
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Isabelle MANTRAND
Secrétariat : Marina Clarens.

Commission paritaire n° 72 809 Distribution NMPP
Dépôt légal janvier 1995
Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Jean-Luc LUYSSEN,
Christophe LUXEREAU
Illustrations de couverture : Matthieu Laufray

Le numéro comporte en supplément une plaquette de bandeaux, une pochette de Mad Monster Liga Jaquette sur la une de couverture, un encart 8 pages dépliant sur le quart arrière de couverture, et un encart 4 pages broché non-fixé à cette du magazine, ne pouvant être vendus séparément.

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos trucs, vos trouvailles les plus extra : les meilleurs seront publiés.
Écrivez à Astucemen,
PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex.
Pour les Plans & Astuces,
adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

La couv'

Matthieu Laufray

édito

Ce mois-ci, j'inaugure l'édito le plus court de l'histoire de Player. Car, en cette période de fêtes, on croule sous les news. À tel point qu'on a dû trapper les Plans et Astuces, et que Milouse squatte ma colonne. J'aurais dû m'en douter en le voyant arriver avec son air trop poli pour être honnête : « Dis Sam, tu te rends compte qu'on vient juste de recevoir Toh Shin Den Saturn du Japon et que tout le reste du canard est bouclé. Allez, fais-moi une place. » OK Milouse, t'as gagné. À toi de jouer !

Sam

DERNIÈRE MINUTE

TO SHIN DEN S

Reprogrammé par Sega, le jeu de Takara s'avère inchangé sur le fond : mêmes persos (huit sans compter les boss), mêmes options, et jouabilité similaire (certains le trouvent plus jouable, mais je suis sceptique). La réalisation, bien que toujours impressionnante, reste légèrement en retrait par rapport à la version Sony. La sortie française de ce petit bijou est prévue pour février. On vous en reparle.

Milouse

Une intro en images de synthèse, absente de la version PS, présente chaque perso.

La Saturn ne gère pas l'effet de transparence en hard. Elle perd de son charme.

Les impressionnants effets spéciaux accompagnent les coups les plus violents.

L'écran de sélection des persos a maintenant un petit air de VF Remix...

FAIS TES DEBUTS AU CINEMA DANS :

SPOT™ GOES TO HOLLYWOOD

anfaronne du haut du mât d'un bateau dans une extraordinaire aventure de pirates. Explore les jungles exotiqu
t les cités perdues de tes films préférés. Risque-toi à traverser un cimetière macabre et des mondes d'horreur q
te donneront la chair de poule. Bats-toi contre une reine alien dans un univers de science-fiction.

Formats : "Disponible sur Mega Drive, prochainement sur Saturn et Playstation"

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All Rights Reserved.
Spot is a registered trademark of Dr PepperSeven Up Corporation, Dallas.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

Virgin Interactive Entertainment SA
233 rue de la Croix Nivert, 75015 Pa
Service consommateurs tél : (1) 53 69 10

sommaire

DOOM LE CONCOURS PAGE 89

10 Courrier

14 Stop Info

46 Arcade

52 Over the World

63 Concours Star Wars

65 Dossier Doom

79 Dossier Yoshi

92 Concours 36-68

93 Tests

148 Vite Vu

155 Les Slayer One

156 Trucs en Vrac

162 Reportage

172 Concours 36-15

173 Dossier Noël

Vous étiez nombreux à la réclamer : la voici. Notre rubrique Arcade est de retour.

Secret of Evermore, Sim City 2000, F-1 Live, Beyond the Beyond : les meilleurs jeux venus de l'étranger.

Bubu, Milouse et le Flou dynamitent l'actualité.

L'actualité des mangas étrangers et de la bédé française. Sacré shopping en prévision !

Grand concours de Noël : gagnez une Peugeot 106 Kid, un scooter MBK, une PlayStation et bien d'autres surprises encore.

Le superbe Virtua Fighter 2 ouvre une actualité brûlante : jeux et mangas en VF à gogo.

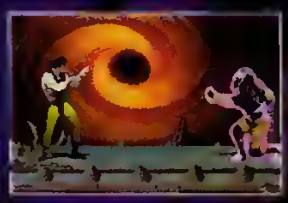
Le mythe du PC saigne à blanc la PlayStation. Bubu, Le Flou et Milouse explorent les entrailles de la bête.

Imagerie niaise, jeu béton armé : le nouveau Mario mérite toute votre attention.

Didou et Mahalia jouent les Pères Noël. Joie.

MORTAL KOMBAT 3

AVALE ton GOûter Avant d'avaler tes DENTS



Tous les coups sur le 36 15 ACCLAIM et au 36 68 10 25*

98%

Pour halluciner, fixez la page de droite 3 minutes.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

Miyamoto a concentré tout son talent sur Super Mario World 2 pendant 4 ans. C'est tout dire sur ses qualités.

99%
Consoles + d'or

«Un stage de Yoshi's Island vaut à lui tout seul n'importe quel autre jeu de plateformes.»

Consoles +
AHL (Rédacteur en chef)

«Exemplaire : Le plus grand jeu de plateformes toutes consoles confondues est sur 16 bits : c'est Yoshi's Island !»

Player One
Milouse (Journaliste)

99%
Coup de Coeur

«Le meilleur jeu Super Nintendo de tous les temps.»

Super Power
Sumo (Rédacteur en Chef)

97%
Super Star d'or

«Le meilleur jeu de plateformes de tous les temps n'est pas sur 32 bits. Il s'appelle Yoshi's Island.»

Joypad
Trazom (Journaliste)

6 Goombas sur 6
Goombas d'or

«A l'époque des 32 bits, Yoshi's Island, le meilleur jeu de l'année, débarque sur SUPER NINTENDO.»

Ultra Player
Goombas (Redacteur en Chef)

le Courrier de Sam Player

Tiens ! je commence à recevoir des lettres de lecteurs qui trouvent que les mangas prennent trop de place dans *Player*. Qu'en pensez-vous ? Écrivez-moi nombreux pour me donner votre point de vue. Ah oui, une chose aussi : lorsque vous écrivez pour demander un stage ou des renseignements professionnels, joignez un numéro de téléphone, qu'on puisse vous contacter !

Hello Sam,
Ton canard est le best, c'est une rigolade à chaque lecture.
1/ Savoir qu'un Earthworm Jim est prévu sur les nouvelles consoles ?
2/ Savoir que ça vaut le coup d'acheter Doom PlayStation si on l'a déjà sur PC ?
3/ Je viens d'acheter la PlayStation. Est-ce plus l'acquisition d'un « vrai » câble Péritel est une bonne idée ?
4/ J'ai lu que vous allez mettre une rubrique Arcade et c'est vrai mieux.
5/ À quand un nouveau relooking de la rubrique ? Les colonnes rouges, vertes ou bleues, c'est pas terrible.
Désolé d'être publié parce que c'est pas avec ma mère. Si je gagne, elle m'achète le *Player* et je perds, je lui achète le cervin sur le jardinage. Fino !

Vinc le Scrupuleux

Salut Vinc,
Bonne nouvelle ! Tu viens d'économiser vingt balles. Désolé pour ta maman.
1/ Malheureusement non et j'en suis le premier déçu. David Perry et son équipe bossent sur les nouvelles machines mais ils n'y prévoient pas de Jim pour le moment.
2/ Non, la version PC est grosso modo équivalente (à quelques effets de lumière près) et surtout, elle accepte une infinité de niveaux contre une quarantaine sur PlayStation.
3 Oui, c'est un bon achat : le prix en est un peu élevé mais l'image sera meilleure. En plus, il semble que ce câble soit indispensable pour brancher la console sur certains moniteurs ou certaines télés, le signal vidéo délivré par la PlayStation « de base » s'avérant assez limite. Caliméro a eu cette déconvenue avec la PlayStation qu'il s'est payée (« c'est vraiment trop inzuste »). Nos limiers enquêtent : on vous tiendra au courant.
4/ Vous êtes beaucoup à vous réjouir du retour de « L'arcade dépasse les bornes ». Foncez la voir en page 46 et dites-moi ce que vous en pensez.
5/ Sois patient, c'est pour bientôt. Moi aussi, je commence à m'en lasser de cette rubrique. Mais tu sais ce que c'est : chaque mois, il y a 10 000 choses à faire, de nouvelles rubriques à créer et Christian, notre directeur artistique, ne sait plus où donner de la tête.

Hello Sam
Non, je ne te dirai pas que ton mag est trop cool, super cool, mega génial, parce que c'est de la bande. Bon, passons aux questions.
1/ Faut-il acheter une Saturn ou attendre l'Ultra ?
2/ Quel est le meilleur RPG sur Saturn en français ?
3/ Quels seront les prochains RPG traduits en français sur Saturn ?
4/ Vous avez réduit au minimum les dossiers sur DBZ, les mangas...
5/ Est-il prévu que Saint Seiya consolen 3 (Secret of Mana 2 pour les ignorants) sorte en français sur SN ?
6/ Pensez-vous que la trilogie de Mana sur Saturn vaut le coup ?
7/ Je voudrais connaître l'avis de Perto sur les nouvelles consoles. À toi de voir s'il faut le dosser au numéro 55 avec la suite des tests et les nouveaux jeux ?
8/ Heu... rien, y en a pas.

Un ami qui vous veut du bien

Salut l'ami,
1/ Le choix de la raison serait de ne rien acheter avant l'Ultra 64 et de se décider ensuite en connaissance de cause. Mais l'Ultra ne sera pas dispo en France avant septembre 96 (au plus tôt !). Ça calme et il est tentant de se faire plaisir dès maintenant. À *Player*, six personnes se sont déjà payé une PlayStation ou une Saturn, les autres attendent, avides (ce qui ne les empêche pas de squatter les 32 bits de la rédac).
2/ Pour l'instant, il n'y en a qu'un : Virtual Hydlide. Il est intéressant, assez novateur mais n'est pas un sommet du genre. Disons, que c'est bien pour les inconditionnels. Quant à Myst, il est excellent mais il s'agit d'un jeu d'aventure, non d'un jeu de rôle.
3/ Sega France n'a pu nous communiquer une liste précise. Dommage : il y a au Japon de très bons RPG sur Satum. Faute d'affirmations officielles, supputons. On peut parier — sans trop de risques — sur des versions en un langage « décent » (anglais au minimum, français au mieux) de Riglordsaga et de Shining Wisdom (présentés dans PO S6). Personnellement, j'aimerais bien qu'ils nous rajoutent le très mignon Magic Ray Knight Earth.
4/ Bienvenue au débat « Pour ou contre les mangas ». Tu sais, nous, on met du manga parce qu'on aime ça, parce qu'il y a une actualité folle mais aussi parce que vous le demandez. Si une majorité

[illegible] trouve qu'il y en a trop, on [illegible] peu (du calme, Ino, pose ce [illegible] !)
5/ Malheureusement, Nintendo France n'a encore aucun plan pour importer Secret of Mana 2, pas plus d'ailleurs que Chrono Trigger (qui est pourtant sorti en version américaine il y a quelques mois). Je suis le premier à le regretter. Si tu maîtrises l'anglais, tu n'as plus qu'à attendre la venue d'une version américaine et à recourir à l'import.
6/ Oui, Myst est un jeu long et assez difficile.
7/ Pedro persiste et signe. D'ailleurs, pour Noël, il veut... une Game Boy transparente.
8/ Ben y a pas de réponse, alors !

Salut Sam,

Je trouve ton mag hyper cool : c'est le top des tops. Mes questions :
1/ Pourquoi ne parle-t-on presque plus de la 3DO. Cette console 32 bits est-elle si nulle que ça ?
2/ La 3DO peut-elle rivaliser avec la PlayStation ?
3/ Est-il vrai que le bijou préparé par 3DO (la M2) serait deux fois plus rapide que l'Ultra 64 et deux fois plus puissante que la PlayStation ?
4/ Sur la photo de l'Ultra, il y a quatre prises. Cela veut dire qu'on peut brancher quatre manettes ?

Jules

Hello Jules,
1/ On parle peu de la 3DO parce que les jeux qui sortent dessus sont rares et font moins délirer la rédac qu'un Tekken ou un Sega Rally. Soyons clair : la 3DO a eu sa chance et elle n'a pas su la saisir. En deux ans d'existence, elle a tout juste pu accumuler deux ou trois « killer apps » (des jeux béton qui donnent envie de s'acheter la console) et une dizaine de bons jeux. La PlayStation et la Saturn en ont largement autant alors qu'elles existent au Japon depuis à peine un an.
2/ Ça dépend pour quoi. Pour des jeux en 3D, rapides comme Ridge Racer ou Toshinden, la 3DO se retrouve larguée. La PlayStation et la Saturn ont été conçues plus récemment qu'elle et cela se sent.
3/ Sur le papier oui. Mais, répétons-le une fois de plus, ce sont les jeux qui font la valeur d'une machine, pas des chiffres théoriques. Si l'Ultra 64 est tellement attendue, c'est avant tout parce que Nintendo sait faire de grands jeux. Tout le problème de 3DO va être de proposer des titres à la mesure des capacités de son poulain... et de sortir M2 à temps — ce qui semble assez mal parti. Elle a déjà été repoussée à mi-96 aux States et personne ne sait rien sur le prix, les configurations, etc.
4/ Bien deviné. Il y aura quatre ports paddle sur l'Ultra.

Salut Sam,

Blabla et blablabla, je passe donc aux questions.
1/ À quand une rubrique Internet (ou au moins un méga dossier explicatif) ? Car je possède la Saturn et j'ai bien l'intention de me procurer le modem en 1996.
2/ Pourra-t-on jouer à des jeux Saturn sur Internet via le modem ?
3/ À quand Sega Channel en France ?
4/ Sega Rally plus fort que Ridge Racer ? Plus fort que Ridge Racer Evolution ?
5/ Suite à l'accord SNK/Sega, verra-t-on Samurai Shodown RPG sur Saturn ?
6/ Sega et 3DO se fusionnent. Info ou intox ?
7/ Je pense que la 3D apporte beaucoup aux jeux de sport mais pour la plate-forme, je préfère le style DKC. Qu'en penses-tu ?
8/ Y aura-t-il un jour dans notre (beau ?) pays des écoles de mangas.

Mic and Mac Global

Salut Mic and Mac Global,
1/ Dès que le modem Saturn sortira, on parlera régulièrement d'Internet. Pour ton dossier explicatif, c'est une excellente idée. Iggy, qui lit par dessus mon épaule, vient de sauter sur Milouse pour lui commander un article sur le sujet.
2/ Il est théoriquement possible d'utiliser le modem pour jouer contre un autre possesseur de Saturn à l'autre bout du monde. Le problème vient de la vitesse des transmissions (les lignes téléphoniques sont lentes) et du prix des communications.
3/ Si tu veux mon avis, Sega Channel a toutes les chances de ne jamais toucher l'Hexagone.
4/ Niveau conduite, Sega Rally et Ridge Racer sont très différents. C'est affaire de feeling. En revanche, graphiquement, y a pas photo : Sega Rally est plus beau et, en plus, il propose un mode Deux joueurs à écran splitté. On n'a pas suffisamment vu Ridge Racer Révolution pour se faire une opinion ferme mais, a priori, Sega Rally semble également plus réussi d'un point de vue technique.
5/ Il n'y a pas encore eu de liste arrêtée de jeux SNK convertis sur Saturn, tout juste des rumeurs ou des bruits de couloirs. À mon avis, ils s'attaqueront plutôt à un jeu de baston vedette de la bécane comme un Fatal Fury, un King of Fighter ou un Samurai Shodown.
6/ C'est vrai qu'il y a eu des rumeurs de rapprochement entre Sega et 3DO. On ne vous en avait pas parlé parce que ça nous semblait pas très fiable. On a bien fait : Sega vient de démentir et 3DO a signé un deal exclusif avec Matsushita.
7/ Essaye un peu Clockwork Knight 2 et ses décors tout en 3D. Tu reviendras peut-être sur ta décision.
8/ Des écoles de mangas, c'est mal parti. Des écoles de dessin par contre, il y en a un paquet.

ULTRA PLAYER

TOUS LES DEUX MOIS EN KIOSQUE

Vol 1	A la Poursuite de Garlic	99 F	Vol 8 Broly le Super Guerrier 99
Vol 2	Le Robot des Glaces	99 F	Vol 9 Mercenaires de l'Espace 99
Vol 3	Le Combat Fratricide	99 F	Vol. 10 Le Père de Son Goku 99
Vol 4	La Menace de Namec	99 F	Vol 11 L'histoire de Trunks 99
Vol 5	La Revanche de Cooler	99 F	K7 VF Dragon Ball
Vol. 6	100 000 Guerriers	99 F	Vol. 1 La légende de Shenron 99

PACK 4 Vol au choix **380F** soit 95 F le Volume

Les 4 Nouvelles Cassettes

en version Française Intégrale Disponibles le 5 Décembre

DRAGON BALL Z

Le Retour de Broly	~~149 F~~	139 F
L'attaque des bioroïds (Bio Broly)	~~149 F~~	139 F
Dragon Ball Le château du démon	~~149 F~~	139 F
Dragon Ball L'aventure mystique	~~149 F~~	139 F
Pack 2 Cassettes au choix	~~298 F~~	270 F
Pack 3 Cassettes au choix	~~447 F~~	390 F
Pack 4 Cassettes	~~596 F~~	500 F

Jacquettes en préparation et non définitives

Art Book DRAGON BALL Z Collector

Enfin 7 Art Book sur Dragon Ball Z relatant toutes les aventures des héros. Attention Série limitée

Vol 1	Complete illustrations	150 F
Vol 2	Story Guide	170 F
Vol 3	TV animation Part 1	170 F
Vol 4	World Guide	150 F
Vol 5	TV animation Part 2	170 F
Vol 6	Movies & TV Specials	170 F
Vol 7	Dragon Ball	Fin 01/96

Pack 2 Volumes au choix **310F** soit 155 F le volume

Pack 3 Volumes au choix **450F** soit 150 F le volume

Pack 4 Volumes au choix **580F** soit 145 F le volume

Pack 5 Volumes au choix **700F** soit 140 F le volume

Pack 6 Volumes au choix **810F** soit 135 F le volume

Art Book GOZILLA **129 F** — Art Book TAPION **119 F** — Anime comics T **75 F**

3 Superbes ouvrages sur les derniers film de DRAGON BALL Z
Certainement 2 des plus beaux Art Book de l'année 1995 avec dans l'animé Comics Tapion l'histoire du dernie film (Superbe)

PRIX SPECIAL NOEL TRADING COLLECTION

114 Cartes à collectionner
dont 12 Brillantes & 4 Hologrammes
1 Sachet comprend 12 Cartes
dont 1 brillante ou 1 hologramme
1 Boîte comprend 15 Sachets
dont 12 Brillantes & 3 hologrammes

Carte 3D hologramme des trading DBZ

Le Sachet	~~35 F~~	25 F
20 Cartes différentes dont 1 brillante		48 F
40 Cartes différentes dont 3 Brillantes		92 F
80 Cartes différentes dont 7 Brillantes		176 F
La collection complète dont 12 Brillantes		440 F

50 Francs l'hologramme
Hologramme N° 1 VEGETA
Hologramme N° 2 SONGOKOU
Hologramme N° 3 SONGOHAN
Hologramme N° 4 GOTEN & TRUNKS

La collection complète dont 12 Brillantes et 4 Hologrammes 570 F
Cartes au detail à 1 exception des brillantes et hologrammes 2,00 F la carte

MEGA PROMO
5 Sachets pour 100 Francs

Spécial NOEL
Heros collection 3 DBZ
Le sachet de 10 Cartes 15 F
les 10 Sachets 130 F
Les 20 Sachets + Posters 220 F

Spécial NOEL
Pochette Surprise DBZ
50 F ou 100 F
Différents articles Dragon Ball Z déjà enveloppés dans une pochette cadeau et prête à être offerte, elle fera la joie de vos enfants.
Trading, Power level, Changing, Cardass, Marque page, Adventure, autocollants
(Plus de 20 cartes différentes dans pochettes 50 F)
(Plus de 40 cartes différentes dans pochettes 100 F)

Spécial NOEL
Power Level 13 DBZ
40 Cartes différentes
dont 2 Brillantes 100 Francs

Animé comics japo tout en couleur
75 F le vol

Pack 4 Vol au c
280F
soit 70 F le Volum

Coffret de 6 figurines de 5 Cm
79 F le set
140 F les 2

Super guerrier Sangokou Figurine de 40 Cm
199 F
Fig 40 cm + 1 set
249 F
Fig 40 cm + 2 set
299 F

Manga Noir & Bla japonois
42 Vol disponible
39 F le vol

Pack 4 Vol au ch
140F
soit 35 F le Volume

Vol 1 Son Goku	Vol 2 Super Sayan Son Gokou	Vol 3 Picollo	Vol 4 Vegeta	Vol 5 Trunks	Vol 6 Freezer	Vol 7 Super Sayan Vegeta	Vol 8 Son Gohan	Vol 9 Super Sayan Son Gohan	Vol 10 Super Sayan Broly	Vol 11 Cell	Vol 12 Super Sayan Trunks	Vol 13 Super Sayan Son Gohan	Vol 14 Great Sayaman	Vol 15 Son Goten	Vol 16 Trunks
69 F	69 F	69 F	69 F	69 F	69 F	69 F	69 F	69 F	129 F	99 F	99 F	99 F	99 F	99 F	99 F

Figurin Supe Battl Collect Articul
de 10 à 20
Selon la personna

AMICROPUCE

LES RELAIS AMICROPUCE

Revendeurs si vous êtes intéressés pour rejoindre nos relais
Contactez nous au 38.68.15.50 Fax 38.54.87.14

Siege Social
ORLEANS
19 rue Ste Catherine
Tel 38.68.15.50

AMICROPUCE
97 Av de Grammont
37000 TOURS
Tél 47.20.56.81

VIDEO - GAMES
Rue Bertrand
36000 CHATEAUROUX
Tél 54.07.86.52

MIX-IMAG
Av. de France
1004 Lausane SUISS
Tél 021.648.12.

3615 AMICROPUCE la japanimation en direct du japon
Nouveautés, Dialogue en direct, Jeux primés, Commande sur catalogue, Compact & Lasers Disques, Gundams, Goodies, Tout DRAGON BALL Z...

AMICROPUCE sera présent au salon PLANETE MANGA du 13 au 17 décembre à l'espace Champeret porte de champeret Paris

City Hunter Serie TV
4 Vol disponibles

Ken Série TV
4 Vol disponibles

Ranma 1/2 Serie TV
4 Vol disponibles

Pack 4 Volumes au choix des séries TV 276 Fr
Soit 69 F le Vol

Saint Seya Série TV
4 Vol disponibles

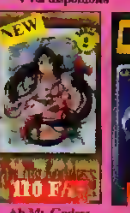
Sailormoon Série TV
4 Vol disponibles

Compact disque Original

Bishojo senshi sailormooo SS	149 F/vol
City Hunter Vol 1 Vol 2 Vol 3	269 F/vol
City Hunter 2 Vol 1 Vol 2	269 F/vol
City Hunter 91	249 F/vol
City Hunter Dramatic Master Vol 1	249 F/vol
DNA 2 Sountrack	249 F/vol
Hotoku No Ken The movie	269 F/vol
Orange Road SC Vol 1 Vol 2 Vol 3	199 F/vol
Macross Plus OST Vol 1 Vol 2	219 F/vol
Magic Knight Ray Earth Ost Vol 1 Vol 2	199 F/vol
Fushigi No Umi No Nadia Vol 1 vol 2 vol 3	239 F/vol
Lodoss Tosenki Vol 1 vol 2 vol 3	229 F/vol
Street fighter 2 Vol 1 Vol 2	249 F/vol
Denei Shojo Vidéo Girl Ai Vol 1	225 F/vol

St Seya Armaguedon
4 Vol disponibles

Max & compagnie
1 Vol disponible



Ah My Godess
3 Vol disponibles

Deus
1 Vol disponible

Docteur Feel Good
Int - 18 ans

Lodoss
6 Vol disponibles

Mad Meteo int -18ans
2 Vol disponibles

Iria
3 Vol disponibles

Ange des ténèbres
interdit - de 18 ans

Ranma 1/2
2 Vol disponibles

Kojiro
2 Vol disponibles

Tenchi Muy

Fatal Fury
2 Vol disponibles

Applessed

Cobra
8 Vol disponibles

Street Fighter

Black Jack

Cyber City
3 Vol disponibles

Urotsukidoji
2 Vol disponibles

The cokpit

Ken le survivant
le film

Mamono Hunt Yoko
3 Vol disponibles

Gunnm
1 Vol disponi

Baoh

Goigo 13

Megalopolis
4 Vol disponibles

La cité interdite

You're under

Macross

Dominion
2 Vol disponibles

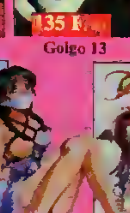
Meldver

Slow Step
2 Vol disponibles

Plastic Little
1 Vol disponible

Bubblegum C
2 Vol disponi

Shin Angel 1
Int -18 ans



Shin Angel Int-18ans
Vol 2 ou Vol 3

Roujin Z

Patlabor

Dragon Pink int-18ans
3 Vol disponibles

Mangas Français NEWS

Ranma 1/2	7 vol.	37 F le vol.	
Dragon Ball	18 vol.	37 F le vol.	N° 18
Sailormoon	5 vol	37 F le vol.	N° 5
Orion	2 vol	76 F le vol	
Street Fighter II	4 vol	46 F le vol	
Appleseed	4 vol	76 F le vol	N° 4
Akira	13 vol	96 F le vol	N° 13
Crying freeman	2 vol	46 F le vol	N° 2
Vidéo girl AI	9 vol.	30 F le vol	N° 9
Gunnm	4 vol	39 F le vol	N° 4
Docteur slump	3 vol.	37 F le vol	
RG Veda	1 Vol	45 F le vol	NEW
Cyber Weapon Z	N° 1	75 F le vol	NEW

Cyber Weapon Z

Dragon Ball

Akira

Mangas Japonais (Bandes dessinées) Interdit aux - de 18 ans

Sailormoon X
4 Vol disponibles

Angel Français
2 Vol disponibles

Hanter Lime

Street Fighter X

Dragon Ball Z X

Conspiracy
3 Vol disponibles

Visionnary
10 Vol disponibles

Q & I
5 Vol disponibles

Ogenki Clinic
9 Vol disponibles

U JIN Land Live

CATALOGUE COULEUR
24 Pages
35 Francs
Frais de port Compris

Remboursé dès la première commande

MANGAS
VIDEOS
GOODIES
FIGURINES
GUNDAM
ART BOOK
ROLLS
TRADING
HOLOGRAM
CARTES etc

P9512

Pour connaître les autres titres disponible, téléphoner au **38 68 15 50**
Bon de commande par téléphone au **38 68 15 50** ou sur papier libre

NOM ..... Prénom
Adresse
Ville ..... Code postal

DESIGNATION	PRIX
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire Envoie hors France Metropolitaine ajouter 30 Francs	30 F +
Date de commande TOTAL A PAYER	

Mode de paiement ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement + 45 F
☐ Carte bancaire (16 Numéros) Cheques et cartes debites le jour de la livraison
Carte N° / / / Date expiration ../..

Toutes les commandes sont livrées par colissimo entreprise dans la limite du stock disponible
Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix réservés sans préavis. Toutes marques citées dans ces 2 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contrat

Votre N° de téléphone

A retourner à
AMICROPUC
19 rue Ste Cathern
45000 ORLEAN

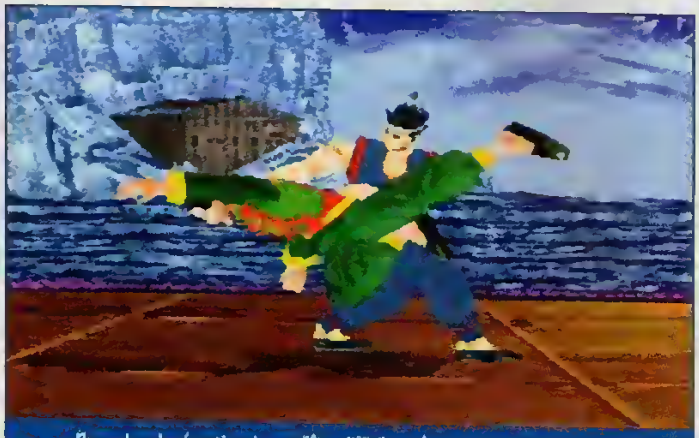
Pour les SUISSE
A retourner à
MIX IMAG
Av. de France 6
1004 Lausanne

Signature des parents pour les mineurs

VIRTUA FIGHTER

ET LA LU

Plus le développement avance et plus l'évidence s'impose. Le beau, l'incroyable, l'extraordinaire Virtua Fighter 2 tient toutes ses promesses sur Saturn. Le kif total !



Pauvre Lau, la réception risque d'être difficile après cette projection de Akira. On en aurait presque mal pour lui !

Si le premier Virtua Fighter a eu quelques détracteurs, l'épisode qui s'annonce saura rallier à sa cause beaucoup plus de gens, c'est une certitude. La version de VF 2 à laquelle nous avons pu jouer — elle n'était pas encore complètement terminée — semble en effet très prometteuse. Le point fort vient de la gestion des mouvements des personnages. Les huit protagonistes de VF 1, que l'on retrouve ici, possèdent tous une palette de coups beaucoup plus étendue, et les combats prennent une dimension épique lorsque deux joueurs d'un bon niveau s'affrontent. Par ailleurs, la présence de deux petits nouveaux, Lion et Shun-Di, apporte un nouveau souffle à ce Virtua Fighter (voir encadré Les nouveaux persos). Côté technique, le jeu repousse les limites de l'entendement. Projections, enchaînements, parades, esquives... Grâce aux simples boutons Kick, Guard et Punch, c'est tout un univers de possibilités offensives et défensives qu'il vous est donné de découvrir. Les meilleurs d'entre vous peuvent se préparer à s'entraîner pendant des mois. Ce n'est qu'à ce prix que VF 2

LES NOUVEAUX PERSOS

Lion Rafale
Nouveau venu dans ce Virtua Fighter 2, Lion est un combattant français (!). Nous pouvons bomber fièrement le torse, le fait est assez rare. Très efficace, Lion possède une vitesse d'action véritablement impressionnante. De plus, il peut franchir la garde de son adversaire très facilement. Faut s'en méfier...

Shun-Di
Après avoir ajouté un petit jeune bien rapide, Sega nous propose le p'tit vieux alcoolique (!). Shun-Di dispose d'un panel de coups incroyable, qui le rend étonnamment efficace. Petit clin d'œil : il n'hésite pas à boire un petit verre pendant les combats pour se donner du courage. À la vôtre !

MIERE FUT !

LES ESQUIVES

Dans Virtua Fighter 2, les esquives et les parades sont aussi importantes que l'attaque. En effet, la quasi-totalité des persos possèdent une ou plusieurs esquives (dans VF 1, seule Kai en possédait une.) Quant aux parades, elles vous serviront à projeter ou à frapper votre adversaire au moment où il porte une attaque. Dans le genre, Akira est un maître... Il peut dominer son adversaire en le frappant en haut ou en bas, que ce soit avec un coup de pied ou avec le poing. Évidemment, pour éviter un coup, une très grande maîtrise du jeu se révèle nécessaire car pendant les combats, tout va très vite.

Cette jolie pirouette permet à Pai d'avoir le dessus sur son adversaire.
Non seulement cette figure est belle, mais en plus elle s'avère plutôt efficace !

LA MAISON DE DRAGON BALL Z REJOINDRAS!

Depuis 3 ans, le 3615 TOON est le rendez vous de tous les amateurs de japanimation.
À tel point qu'on pourrait parfois croire que Son Gokû vient y dialoguer avec ses fans...

- NEWS
  Avant tout le monde le futur connaîtras.
- SON GOTOON
  Au Dieu Gotoon tes questions poseras.
  Avec précision il te répondra.
- BIBLES
  Les Bibles vers la Sagesse t'emmèneront :
  Discographies, Paroles, Fiches techniques...
- RPG
  Les soluces découvriras.
  Et les previews dévoreras.
- DIA
  Avec les fans une bavette tailleras.
- JEUX
  Aux jeux à thème des lots gagneras.
- PA
  Tes mangas, vidéos et jeux échangeras.
- FAN-CLUB
  De ta liberté d'expression useras.

3615 TOON

3615 TOON est édité par Pastel 1,29 F/min

StOp INFO

MANGA NEWS (1)

AB sortira en laser-discs les films 8 et 9 de DBZ.

AK Vidéo annonce Watt Poe, You're Under Arrest 1, Blackjack 1, Slow Step 2, Cobra 3 et 4 *(titres disponibles),* Dragon Ball 2 et 3, Cobra 5 et 6, Slow Step 3 *(décembre),* Blackjack 2, Humming Bird, *des versions doublées de* You're under Arrest et Blackjack *(janvier) ;* Peek et Princesse Minerva *(pas de date).*

Casterman sortira à la mi-janvier les mangas Don Giovanni, Gon 2, Le Trou bleu et L'Habitant de l'infini 2. *Une nouvelle édition du livre* L'Univers des mangas *paraîtra à la même époque.*

*C'est en janvier que sortira le second volume d'*Outlanders, *toujours chez Dark Horse France.*

Le Mother Sarah *est prévu fin février aux éditions Delcourt.*

Nouveau label, Dragon Vidéo commencera ses activités avec Iczelion et Mighty Space Miners.

EVA, division érotique d'Anime Virtual, vient de lancer Twin Dolls 1, Ma sorcière Rei Reï *et...* Urotsukidoji 3 !

leur livrera ses secrets... Graphiquement, VF 2 exploite enfin correctement les capacités de la Saturn. Les personnages sont très réussis, les décors beaucoup plus beaux que dans l'épisode précédent... Sachant que le jeu n'est pas encore terminé, on peut s'attendre au meilleur (même si, en regard de l'arcade, il risque d'y avoir une notable différence, graphiquement parlant).

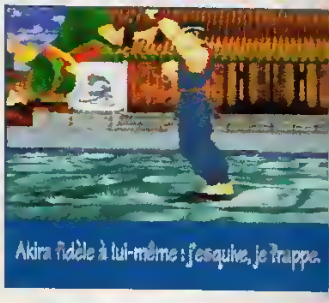
VF 2, PLUS TÔT QUE PRÉVU EN FRANCE !

Annoncé pour la fin de l'année au Japon, il risque de débarquer dans notre beau pays plus tôt que prévu. Échaudé par le succès insolent de Sony, Sega met en effet les bouchées doubles pour sortir une version européenne d'ici la fin du mois de décembre au mieux — ou au pire en janvier prochain.

Inutile de vous dire qu'à la rédaction, Iggy et Sam piaffent d'impatience, tandis que Chris et Terry, dans leur coin, préparent déjà avec amour un dossier complet que vous pourrez découvrir dans le prochain numéro de *Player One.*

Jeffry profite de ces quelques secondes de bonheur, gentiment offertes par la belle Sarah... Très mauvais pour la concentration !

Décidément les figures artistiques, c'est une affaire de famille. Admirez ce style parfait, emprunt d'une grande pureté !


Akira fidèle à lui-même : j'esquive, je frappe.

SEGA ET SEGA RALLY ?

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

Sega Rally est l'autre Saint qui figure dans la stratégie de riposte (les mauvaises langues diront « de survie ») de Sega. Et lui aussi devrait sortir chez nous avec beaucoup d'avance, prévu initialement pour mars 96 en France (soit trois mois après sa sortie nippone), il risque-on fort de débouler en fait dans les semaines à venir ! La date exacte n'est pas encore connue, mais sachez que dans le pire des cas, vous pourrez le découvrir à la mi-janvier. Cela a quand même du bon la concurrence...

MANGASTORE®

JAPANIM - JEUX VIDEO - JEUX DE ROLES - SOFT GUNS

85 Avenue Paul Doumer
92500 RUEIL MALMAISON

TEL : 47 49 72 22

TOUS LES GOODIES (Figurines, Cartes, Posters, Tapestries, CD....)

TOUS LES MANGAS
JAPONAIS (X, City Hunter, Macross...)
TRADUITS (Video Girl Hi, Princesse Vampire Miyu, RG Veda...)

TOUTE LA VIDEO D'ANIMATION
EN V.O (Bastard, Jubei in pusho, 3*3 Eyes...)
EN ANGLAIS (Tokyo Babylon, Angel Cop)
... ET TOUTES LES NEWS FRANCAISES (Kaze, Manga video, Eva, Katsumi...)

TOUTES LES CONSOLES JAP, US, FRA, (Playstation, Saturn...)

TOUS LES JEUX (Imports Jap et US, Français, CD ROM...)

TOUS LES AIR SOFT GUNS (Marui, KWC...)

TOUS LES JEUX DE ROLES (TSR, Descartes, Siroz...)

TOUTES LES CARTES MAGIC (Anglaises, Italiennes, Françaises...)

ET AUSSI... TOUT L'EROTISME
MANGAS JAPONAIS (Dark Wirbel, Ogenki, Go Go Videl...)
MANGAS TRADUITS (Angel, Ogenki Clinic...)
ART BOOKS (Candy Mon Mon, Signifiant...)
VIDEO EROTIQUE JAPONAISE (La Blue Girl, Cream Lemon...)
VIDEO EROTIQUE FRANCAISE NON CENSUREE (Shin Angel, L'Ange des ténèbres, Dragon Pink...)
CD ROM DE CHARME (Vidéophone, Draghixa, Pulsions Mangas...)

3615 MANGASTORE* (Dès la Mi-décembre)

* 1,29 F/ mn

StOp INFO

CARDDASS DBZ LE JEU

Bandai propose à la vente, depuis quelque temps, des carddass Dragon Ball qui reprennent fidèlement des événements de la série. Ces cartes à jouer, genre Magic, répondent à des règles strictes que seuls les initiés de Dragon Ball Z peuvent espérer comprendre. Alors, si vous en avez marre de rester possif devant le DA et que vous avez envie de prendre part aux aventures de vos héros préférés, procurez-vous au plus vite ces carddass vendus au prix de deux francs. On les trouve dans des distributeurs automatiques situés dans les points Presse et les magasins de jouets. Ah oui, petite précision : seule l'Ile-de-France bénéficie pour le moment d'appareils de ce type. L'occasion pour les provinciaux de faire un petit voyage dans la capitale !

COMMENT UTILISER LES TRANSFERTS MK 3 ?

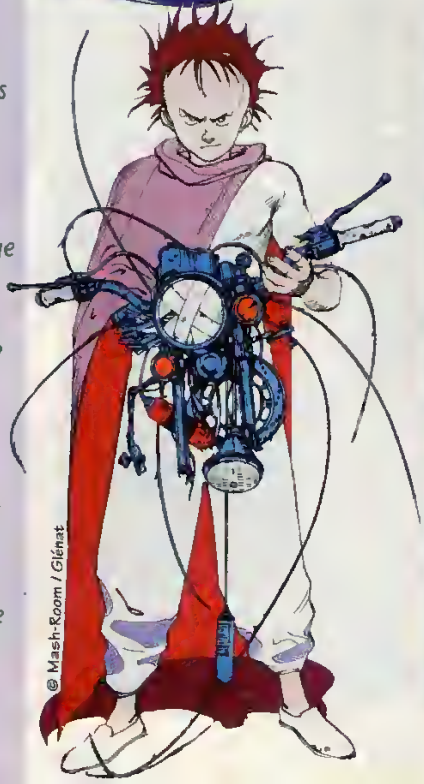
Poser le transfert sur le tissu, côté illustration ; faire chauffer le fer à repasser - position lin. Ensuite, repasser le transfert pendant environ vingt secondes, tout en appuyant et en tournant légèrement... Laisser refroidir pendant une minute, et décoller délicatement le papier du tissu. À vos fers à repasser !

MYTHE
AKIRA 13 : LA FIN

Attendu depuis des mois, le dernier tome de la série culte de Katsuhiro Otomo arrive enfin en France...

Ce treizième volume ne sera pas le dernier de la série. Il contient pourtant le dernier chapitre de cette histoire de science-fiction visionnaire et mystique, et la première partie d'un art-book qui lui est consacré. Le quatorzième et dernier livre paraîtra l'année prochaine et contiendra la fin dudit art-book. Il n'est peut-être pas inutile, en ces temps de sorties massives de mangas et d'animes, d'insister sur l'événement que constitue la sortie de ce nouvel épisode. Même ceux que les mangas ennuient apprécieront cette œuvre mythique... Akira est un must, dont la lecture s'impose à quiconque aime la BD et la SF. Si vous ne devez posséder qu'un manga, c'est celui-là !
Ed. Glénat

© Mash-Room / Glénat

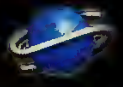

© Mash-Room / Glénat

ULTIMATE MK3 LE DERNIER-NÉ

À peine remis de Mortal Kombat 3, les fans d'arcade risquent une fois encore d'halluciner grâce à un nouvel épisode du plus gore des jeux de baston. Affublée du titre « Ultimate Mortal Kombat 3 », cette borne propose trois nouveaux personnages et autant de décors inédits, ainsi que des coups spéciaux d'une extrême violence. Mais le plus intéressant est sans conteste la possibilité de jouer à quatre sur le même écran, à tour de rôle. Pour l'heure, on ignore encore la date de sortie de cette borne en France. Mais ne paniquez pas : Chris vous en reparlera dans sa rubrique Arcade dès qu'il aura plus d'infos.

L'homme va devoir évoluer
pour aller sur Saturn.

SEGA SATURN



StOp INFO

INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP SOCCER

Hyper Formation Soccer sur PlayStation, brièvement présenté dans ce numéro en OTW, sort en France le mois prochain

sous le nom d'International Championship Soccer. Vous pouvez y choisir votre langue (anglais, allemand ou français) et un guide vocal vous explique les différentes configurations. Mais le jeu reste finalement très proche de la version japonaise. On en reparle le mois prochain !

POWER SERVE PLAYSTATION

Sorti sur PlayStation en octobre au Japon sous le nom de Groundstroke (OTW PO n° 57), Power Serve devrait arriver dans nos vertes contrées à la fin du mois. Peu de modifications ont été apportées à cette version française, si ce n'est la possibilité de choisir la langue désirée. Quelques joueurs ont également été remplacés, mais le système de jeu demeure identique.

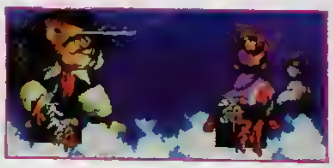
SAMURAI SPIRITS 3

ZANKUROH MUSOKEN

A l'heure ou Sega et SNK rivalisent de politesse, Samurai Spirits 3 — alias Samurai Shodown 3 — pointe le bout de son sabre sur Neo Geo. Présentation...

Samurai Shodown 3 s'adapte à l'air du temps en proposant beaucoup d'options et une sophistication dans les combats qui le rapproche du magnifique « King of Fighters '95 ». Les graphismes ne déçoivent pas et sont les plus beaux à ce jour sur Neo Geo. La jouabilité elle aussi a été entièrement reforgée pour un gameplay ultime. Il faut dire que

SNK nous a gâtés : le système des boutons a été simplifié et plusieurs commandes ont été ajoutées. Il est ainsi désormais possible d'esquiver les coups, de passer derrière l'adversaire par surprise, de contrer la garde de l'ennemi en le poussant ou en le tirant vers soi (les projections commençaient à être un peu éculées)



On peut également se concentrer pour utiliser les « supercoups ». Le jeu offre de plus trois degrés de difficulté dont un mode « Sabre Sacré », dans lequel vous n'avez pas droit à la garde classique. Chacun des douze personnages possède deux styles de combat, avec des coups différents. Essayez donc de les maîtriser tous ! D'autant plus que vous devrez aussi réfléchir au style à

adopter en fonction de votre adversaire. Bref, ce jeu s'annonce d'une richesse inouïe et promet de s'imposer comme un must du combat. Sortie prévue au Japon le 22 décembre sur Neo Geo CD et début 96 sur Neo Geo. À la suite des récents accords entre Sega et SNK, une question brûle déjà les lèvres de tous les « saturniens » : à quand la sortie d'une version Saturn ?

FIFA SOCCER 96 VIRTUAL STADIUM

L'édition 96 de FIFA Soccer débarque sur Saturn et PlayStation. Comme on pouvait s'y attendre, ces moutures 32 bits en [illegible] tent plein la vue, au point qu'on a l'impression de mater un vrai match — comme sur 3DO ! Cette beauté sculpturale ne doit cependant pas nous faire oublier qu'une bonne simulation de foot doit se distinguer d'abord par sa jouabilité. Et là, quelques améliorations ont été apportées par rapport à la version 3DO. Les deux versions sortent courant décembre, nous vous en reparlerons donc le mois prochain dans un test complet et impitoyable !

36 15 PLAYER ONE

Venez tester vos connaissances sur le 36 15 Player One et gagnez un scooter MBK

36 15 : 1,29 F la minute

Player One

MC diffusion

K7 VIDEO

139 f

99 f

139 f

139 f

Toutes les nouveautés
Nombreuses références PAL/SECAM

K7 VIDEO		K7 VIDEO	
IRIA 1 à 3	139 f	ROUJIN Z	135 f
BAOH	139 f	APPLESEED	139 f
LODOSS 5 à 6	139 f	ARMITAGE 3	Tél
PATLABOR	139 f	ORANGE ROAD	Tél
Street Fighter II	139 f	THE COCKPIT	165 f
MOLDIVER 1 à 2	139 f	PLASTIC LITTLE	139 f
COBRA 1 à 4	165 f	KOJIRO Vol 2	139 f
Ran La Legende Verte	139 f	La Légende de Lemnear	139 f
Mégalopolis 1 à 4	99 f	MAPS 1 à 2	139 f
GOLGO 13	139 f	AH MY GODDESS	110 f
DEUS	109 f	BORGMAN 2068	139 f
USHIO & TORA	139 f	Chasseurs de Vampires	165 f
Bubblegum Crisis 1 &2	129 f	Tenchi Muyo 1 à 2	139 f

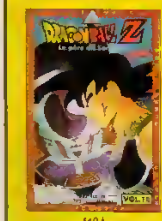
139 f

K7 INT-18 ANS
Nombreuses références PAL/SECAM

SHIN ANGEL 1	139 f
SHIN ANGEL 2 à 3	119 f
ANGES DES TENEBRES	139 f
UROTSOKUDOJI 1 à 3	139 f
MILLE METEORES	139 f
DR FEELGOOD	129 f
DRAGON PINK	119 f
TWIN DOLLS	139 f
LA SORCIERE REI RE	119 f

119 f

CADEAUX
1 sachet de HERO Collection et le catalogue de tous nos produits pour ta 1re commande*.
*Offre valable jusqu'au 31/12/95


119 f

K7 VIDEO DBZ

DRAGON BALL Z du vol 1 au Vol 11	119 f
ou le Pack de 3 Vol de DRAGON BALL Z	329 f
ou le Pack de 4 Vol de DRAGON BALL Z	399 f

ENFIN LES 4 NEWS DBZ

LE RETOUR DE BROLY	139 f
L'ATTAQUE DES BIOROIDS (BIO BROLY)	139 f
DRAGON BALL LE CHATEAU DU DEMON	139 f
DRAGON BALL L'AVENTURE MYSTIQUE	139 f
ou le Pack des 4 Vol de DRAGON BALL Z	499 f

TRADING CARD US

Jeux de Rôle

MAGIC US TERRES NATALES (booster)	13 f
MAGIC US HOMELAND (booster)	13 f
MAGIC US ICE AGE (booster)	18 f
MAGIC US ICE AGE (Starter)	55 f
MAGIC ASSEMBLEE 4me EDITION (booster)	20 f
MAGIC ASSEMBLEE 4me EDITION (starter)	60 f
INTERVENTION DIVINE(Starter)	70 f
INTERVENTION DIVINE(Booster)	20 f
INTERVENTION DIVINE(Extention)	15 f

1er JEUX DE ROLE FRANçAIS

KABAL (Starter)	75 f
KABAL (Booster)	20 f
KABAL (Extention)	13 f
Le PACK (Starter, Booster + Extention)	95 f

1 GRATUIT POUR 10 ACHETES :

XMEN ULTRA FLEER (le sachet)	35 f	BASKET FLEER ULTRA 95 (x12)	20 f
SPIDERMAN	30 f	MARVEL METAL	27 f
SPAWN	25 f	LUIS ROYO ALLCHROMIUM	20 f
EMPIRE STRIKE BACK VISION	18 f	JOE JUSKO SERIE 2	20 f
WILD CATS (x6)	25 f	BATMAN SAGA LUXE	20 f

SPECIAL NOËL
-10 % sur ta commande et un chèque de 30 f à déduire sur ta prochaine commande****

Trading collection le sachet	35 f	PP Card 29 par 35 pochettes	70 f
Trading collection 10 sachets	320 f	Laser Card's pour 1	7 f
Hero collection n°4 le sachet	27 f	Laser Card's pour 10	60 f
Hero collection n°4 10 sachets	245 f	Classeur 80 cartes	30 f
Cardass n°24 par 1	5 f	Classeur de luxe	149 f
Cardass n°24 par 10	48 f	Kit de luxe	129 f
Power level 15 par 1	5 f	Hard Case	40 f
Power level 15 par 10	48 f	Poster (N° modèles) l'un	25 f
Crédit card ou rami par 1	7 f	Poster (N° modèles) par 10	220 f
Credit card ou rami par 10	60 f	Pogs (Officiel Japon) 96	12 f
Figurine 5 cm l'une	20 f	Pogs (60 + 3 Stamers)	110 f
Figurines 5 cm les 10	150 f	Art Book n°3	139 f
PP Card 28, 1 pochette	3 f		

MANGA

EROTIQUES INT-18 ANS

LIVRES		ART BOOKS	
ANGEL 1 à 7	58 f / vol	SIGNIFIANT	250 f
FROG MEN 1 à 3	50 f / vol	U-JIN LAND	95 f
JULIET 1 a 4	50 f / vol	TABOO	150 f
KONAI SHASEI 1 à 5	58 f / vol	MINK	200 f
MISTYGIRL 1 a 2	80 f / vol	DO KYU SEI 1 à 2	200 f
OGENKICLINIC 1 a 9	53 f / vol	Artworks Of Fairytale	198 f
Q & I 1 a 5	58 f / vol	CAN CAN BUNNY	120 f
VISIONARY 1 à 10	56 f / vol	Dragon Knight 4	200 f
YUO	80 f / vol	LYCÉENNE (U JIN)	280 f

ANIMÉ COMICS

LIVRES

DR SLUMP 1 à 9	69 f / vol
RAMMA 1/2 (MOVIES 3)	80 f / vol
SAINT SEYA 1 à 4	69 f / vol
SLAM DUNK 1 À 4 (MOVIES)	69 f / vol
STREET FIGHTER II (MOVIES)	96 f / vol
YUYU HAKUSHO (JR) 1 à 2	69 f / vol

MANGAS JAPONNAIS
Nombreuses références

LIVRES		LIVRES	
KEN LE SURVIVANT 28 vol	39 f / vol	ORANGE ROAD 23 vol	39 f / vol
BASTARD 16 vol	39 f / vol	DNA 2 5 vol	39 f / vol
3x3 EYES 18 à 20	52 f / vol	SAINT SEYA 28 vol	39 f / vol
CITY HUNTER 35 vol	39 f / vol	GUNNM 9 vol	50 f / vol
SAILORMOON 10 vol	39 f vol	STREET FIGHTER CAG BATTLE	75 f / vol
YUYU HAKUSHO 25 vol	39 f vol	DRACON QUEST 29 vol	39 f / vol
RASH 2 vol	39 f vol	ZETMAN 1 vol	39 f / vol

DRAGON BALL Z

ART BOOK DBZ
COLLECTOR

VOL 1	COMPLETE ILLUSTRATIONS	180 f
VOL 2	STORY GUIDE	150 f
VOL 3	TV ANIMATION PART 1	180 f
VOL 4	WORLD GUIDE	150 f
VOL 5	TV ANIMATION PART 2	180 f
VOL 6	MOVIES & TV SPECIALS	180 f
VOL 7	DRAGON BALL (Fin 01/96)	180 f

ANIME COMICS DBZ de 1 à 15	69 f /vol
MANGAS DBZ N&B de 1 a 42	39 f /vol

Movies Card's Diffusion - B.P 118 - 47303 Villeneuve Cedex - **Tél/Fax 53 40 21 93**
Revendeurs : Tél/Fax 53 70 17 20

Offre valable jusqu'au 31/12/95 dans la limite des stocks disponibles. Les photographies ont un caractère illustratif. Document non contractuel.

Bon de Commande
à retourner à : **MC Diffusion** - B.P. 118 - 47303 Villeneuve Cedex

(C 13) DESIGNATION	PRIX
Port (gratuit à partir de 300 frs)	30 f
TOTAL A PAYER moins tes 10% :	

Mode de Paiement :
☐ Par Chèque
☐ Mandat
Nom : .....
Prénom : .....
Date de naissance : .....
Tél : ... .
Adresse : .....
.....
.....
Signature :

REJOINS NOUS SUR MOVIE'S CONNECTION*
36 69 07 74
Code Média : 13
Les Infos, les nouveautés
Des Centaines de Mangas à GAGNER !
*1,29 la minute.

RÉSULTATS DU CONCOURS KONAMI PARU DANS PO N° 57

1er prix : une console PlayStation + un jeu Porodius + un jeu Goal Storm + un sac à dos Konami + une banane Konami.
CRES Stéphane, de Joué-les-Tours.

Du 2e au 25e prix : un sac à dos Konami + une banane Konami. AGRECH Hélène, de Saint-Denis ; APOLLONIO Alexandre, de Vert-Saint-Denis ; BERNARD Jean, de Rimogne ; BEULAGUET Hugues, du Pré-Saint-Gervais ; BIRE Johan, de Saint-Brieuc ; BOUR Frédéric, de Courcelles-Choussy ; BOURROUSSE Justin, de Lamagistère ; BRUNEL Dominique, du Malzieu Ville ; CAMPO Mathieu, de Villiers-sur-Orge ; CHAPUIS A, de Caudan ; DECAMP Marie, de Charleville-Mézières ; DESPREZ Armelle, de Six-Fours-les-Plages ; DUGUEN Jean-Loïc, de Rennes ; DURAND Julien, de Loué ; JOFFE Delphine, de La Varenne-Saint-Hilaire ; LAGAOEC Caroline, de Joué-les-Tours ; LECLERCQ Aymeric, de Voisins-le-Bretonneux ; LEGUEN Michel, de Langjumeau ; LEMERCIER Guillaume, de Allonnes ; MAHE Laurent, d'Arcueil ; MANIERE Mathieu de Dijon ; SAISELET Patrick, de Noyon ; SCHMITT Hugo, de Leojac ; THOMAS Gérard, de Chaumont.

RÉSULTATS DU CONCOURS PSYGNOSIS PARU DANS PO N° 57

1er prix : un jeu Discworld sur PSX + 2 statuettes des personnages du jeu + un poster de Kirby + un tee-shirt Discworld + un marque-page.
BITOUZE Laurence, de Rennes.

2e prix : 5 statuettes des personnages du jeu + un poster de Kirby + un tee-shirt Discworld + un marque-page.
ALLES Jean-Michel, de Salon-de-Provence.

3e prix : les Annales du Disque-Monde de Terry Pratchett, la collection française (5 livres) + un poster de Kirby + un tee-shirt Discworld + un marque-page.
CHAMBOREDON Corentin, de Lesneven.

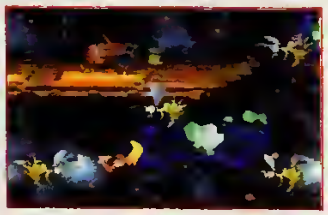
Du 4e au 20e prix : une figurine + un tee-shirt Discworld + un marque-page. AMAR Jean-Luc, de Marseille ; BOISSELOT Chantal, de Borrème ; BOUTELOUP Julien, de Paris ; CHAUVAT Sébastien, de Vincennes ; DELAGE Anne-Marie, de Rosny-sous-Bois ; FURET Thierry, de La Varenne-Saint-Hilaire ; GOUSSEREAU Pascal, de Rueil-Malmaison ; KLEIN Marie-Jose, de Saint-Just-en-Chaussée ; LALANNE Guy, de Saint-Sever ; LALLEMAND Yves, de Sceaux ; LEMOINE Hervé, d'Illiergeilly ; SIECKI Bruno, de Troyes ; MAZEAUD Françoise, de Paris ; OLIVER Amedee, de Liseux ; PERRET Jean-Marc, d'Yssingeaux ; ROBLIN Nicolas, de Chennevières ; [illegible]ON Jacqueline, de Cherbourg.

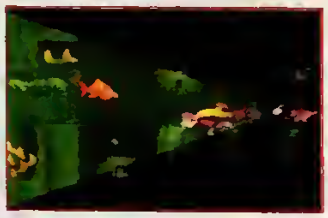
Du [illegible] prix au 30e prix : un marque-page. [illegible]ANDER Cedric, d'Acheres ; DESARNAUD Anne-Gaëlle, de [illegible] FRÉMON Françoise, de Mennecy ; GLERICOLAS Clement, de Varangeville ; LAMBERT [illegible]ortheu, de Dampierre ; LEMETTI Laurent, de Lusant ; NATAF Olivier, de Châteaudun ; NICOLET Florent, de Vouvourt ; RETHO Cael, de Serre ; WIECZOREK Louis, d'Arras.

DIDDY'S KONG QUEST
DONKEY KONG

Bonne nouvelle : Diddy's Quest, alias Donkey Kong Country 2, arrive dans quelques semaines. Petite mise en bouche avant le big test du mois prochain...

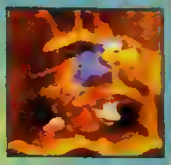
Nintendo, qui a fait un tabac commercial avec DKC l'an dernier, n'a pas hésité bien longtemps avant d'enchaîner avec une suite. Il n'y a pas de surprises au niveau de la réalisation, puisque le jeu est toujours aussi beau. Le gros des différences concerne plutôt le fond. Premier constat : une petite séance de chaises musicales au sein des acteurs a perturbé le casting. Donkey laisse sa place à Dixie, et Diddy pique le premier rôle à Donkey, qui devient « la belle princesse (!) » à délivrer. Ouf !
Le système de déplacement sur une carte d'ordre général est inchangé. Sept mondes (dont un caché) de six niveaux chacun attendent l'intrépide. Les levels sont semblables à ce qui existe dans DKC, avec toujours de nombreuses salles secrètes, et on retrouve la famille Kong dans chacun des mondes. Mais cette fois, il faudra les payer pour qu'ils vous

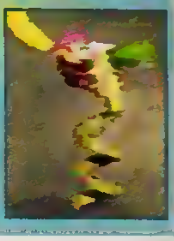




VOS ALLIÉS

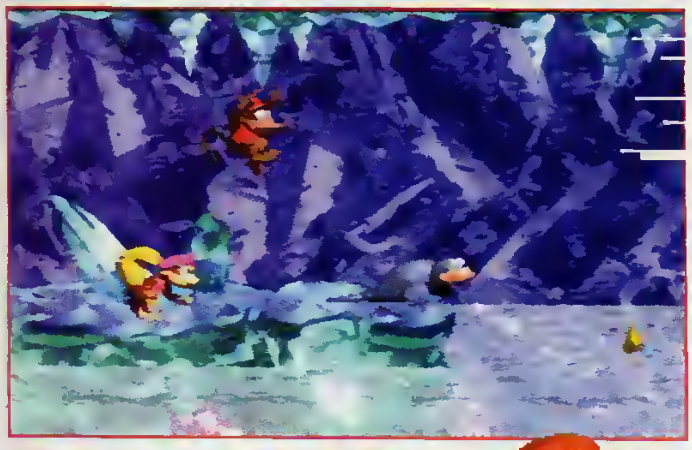
Vous êtes toujours l'ami des animaux, et vous le prouvez, en faisant équipe avec eux. Rambi le rhino et Enguarde l'espadon sont toujours présents. Squawks, qui jouait les éclaireurs dans DKC, vous entraînera dans les airs entre ses pattes. Vous ferez en plus la connaissance de Rattly le crotale, qui bondit déraisonnablement haut, ainsi que de Squitter l'araignée, qui est capable de créer ses propres plates-formes avec sa toile ! Leur aide est précieuse.





COUNTRY 2

viennent en aide (renseignements et voyages). Y a plus de morale ! Et comme ils n'acceptent pas la monnaie de singe, il ne faudra pas oublier de ramasser les pièces-bananes en traversant les niveaux. Autant de petits détails destinés à améliorer la durée de vie, le « moins bon point fort » de DKC. En conclusion, un petit conseil : économisez un peu à Noël, car DDQ sortira une à deux semaines après.. dur !



LES ACTIONS

Chaque personnage possède des actions spécifiques. Diddy peut ainsi faire une roulade pour frapper les ennemis ou sauter plus loin. Dixie, la petite nouvelle, est capable d'utiliser ses cheveux pour jouer les hélicoptères, balayant ainsi les ennemis un peu trop collants. Cela lui permet, lors des sauts, de ralentir sa chute, d'où une portée plus grande. Et, pour conclure l'inventaire des actions spéciales, en voici une particulièrement sympa : le jet de compagnon ! Il suffit à Diddy de prendre Dixie (ou inversement) et de la (ou le) lancer pour éliminer les ennemis, ou encore atteindre des plates-formes autrement inaccessibles.

Stop INFO

ERRATUM

Elwood, qui avait un peu forcé sur le jus de banane le mois dernier, a cru avoir joué à DDQ à deux, avec « un autre Elwood », paraît-il... Et il s'en est vanté dans les Stop Info de Player One ! Le bougre devait voir double : DDQ ne se joue pas à deux simultanément, mais reprend le même principe que le premier épisode : les deux joueurs jouent l'un après l'autre !

C'EST NOËL. DONC, LA BOUTIQUE TOON OFFRE DES CADEAUX. (POUR LA NOUVELLE ANNÉE AUSSI)

- Nous avons édité un **Calendrier 96 Japanimation**, que nous offrons pour toute commande. 12 pages couleur, dos cartonné, vos héros préférés...
- Notre dessinateur a créé 4 séries de TOON's -**Tap's**- originaux. Nous les avons édité en série limité, nous vous offrons une série de 6 pour toute commande de plus de 250F.
- Offres valables jusqu'au 15 janvier 96.

ERRATUM ISS DELUXE

Le mois dernier, une coquille s'est glissée dans le test du dossier ISS Deluxe. La photo où nous vous donnions le cheat mode pour jouer avec des arbitres chiens n'étant pas la bonne, nous nous devions de réparer l'erreur. Et puis, on en profite pour vous rappeler ce code inutile mais bien fun : après la voix off de l'écran titre, tapez deux fois haut, deux fois bas, gauche, droite, gauche, droite, puis A et B, le tout avec le deuxième paddle.

GUNSLINGER 3DO BUBU COMPIL

Bonne nouvelle pour les flingueurs fous, Gunslinger Collection est une compilation de jeux 3DO éditée par Loser Games et fonctionnant avec le gun en plastique ringard de la console. Au programme, Mad Dog Mac Cree I et II et Crime Patrol, qui permettront de se prendre pendant quelques parties endiablées pour le roi de la gâchette. Ce genre de jeu ne fait pas l'unanimité au sein des joueurs, mais certains y trouvent leur compte...

ACTUA SOCCER

TOUT À FAIT, THIERRY !

Actua Soccer est non seulement beau, mais propose en plus ce qu'aucune autre simulation n'avait jamais offert : les commentaires d'un vrai pro !

Le foot de Gremlin, qui figure parmi les plus prometteurs sur 32 bits, ne devrait plus tarder à exciter les foules sur PlayStation. Il mise évidemment sur les capacités 3D de la console pour épater la galerie. Pari réussi, puisque ce jeu est assurément le plus beau que nous ayons jamais vu ! Contrairement à ceux du récent GoalStorm, les joueurs ressemblent à ce qu'ils sont en réalité, et leurs mouvements sont réalistes. On peut même déplacer la caméra à loisir et obtenir des vues renversantes — le pied ! Mais là où Actua Soccer fait encore plus fort, c'est au niveau de la bande-son : les commentaires live et pleins de verve de Thierry Roland viennent mettre une ambiance des plus... télévisuelles aux matchs. Cet aspect a été particulièrement soigné et le célèbre commentateur de TF1 prononce le nom de chaque joueur avec plusieurs intonations, afin d'éviter toute impression de répétition. Et, même si l'on peut regretter quelques legers problèmes de synchronisation entre les actions et les voix off, l'ensemble apparaît assez cohérent. Quant à la jouabilité, si elle n'est pas encore totalement au point (la version à laquelle nous avons joué n'était pas finalisée), il semble en tout cas qu'elle s'appuie sur des commandes relativement simples. Rendez-vous — si tout va bien — le mois prochain pour le test complet de cette simulation.

Très classe : la défense offensive à quelques centimètres de la cage des buts. Notez l'effet de transparence sur celle-ci qui remplace agréablement les habituels filets.

Le ballon file droit vers le fond du filet. Un attroupement de joueurs se pressent sur sa trajectoire. La défense tente de protéger son but des assauts répétés de l'adversaire.

L'animation des joueurs a été réalisée avec la technologie « Motion Capture ». Très classe !

Coup d'envoi d'une partie. La caméra change d'angle dès que l'arbitre a sifflé.

THIERRY ROLAND

C'EST VERDUN !

Player One : Alors comme ça, vous faites votre entrée dans le monde des jeux vidéos ?
Thierry Roland : Oui, comme je m'occupais de foot, Funsoft m'a appelé pour faire les commentaires. Je ne savais pas trop où je mettais les pieds. On a fait l'enregistrement en deux temps. Ça s'est très bien passé. Je n'ai rien écrit, j'ai juste eu à réaménager certains textes pour que ça reste dans le jargon du foot. Mais, moi, je n'y connais rien en jeux vidéo : je suis de la génération qui ne sait pas programmer son magnétoscope.

PO : Je crois savoir que vous avez déjà un peu tâté de la console ?
TR : Je joue un peu avec mon fils sur la Super Nintendo à des jeux de foot, bien sûr, mais aussi de tennis, hockey ou plate-forme. Mon fils est plus là-dessus que sur les devoirs, ce qui n'est évidemment pas le but.

PO : Quel est le match de votre rêve ?
TR : J'aimerais assister à la finale de la coupe du monde 98 qui opposerait la France contre le Brésil. J'aime bien cette équipe, ils ont un foot chatoyant, attaquant. Il y aurait 2/2 et un petit jeune français marquerait un but dans les dernières secondes. Sinon, il y a eu un match mythique qui était la 1/2 finale de la coupe du monde entre la France et l'Allemagne en Espagne en 82. Même si on a perdu, c'était un grand spectacle.

PO : Un rêve, un voeu, un truc à ajouter ?
TR : Quand j'ai eu 18 ans, ma mère m'a offert une gourmette en argent avec gravée derrière une maxime de Rudyard Kipling : « Celui qui lâche est sûr de ne jamais gagner ». C'est une bonne ligne de conduite.

Propos recueillis par Mahalia.

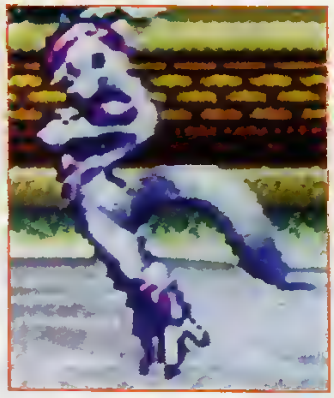
FICHE SIGNALÉTIQUE

Nom : Roland
Prénom : Thierry
Né le : 4 Août 1937
Situation de famille : Célibataire
Parcours : Commence en radio en 1955, puis arrive à la télé en 1960. Fait partie de la grosse charrette des licenciés suite aux évènements de mai 68. Reprend la radio en 1970 à France Inter, puis revient à la télévision sur Antenne 2 en 1975, puis sur TF1 depuis la fin 1984. Actuellement rédacteur en chef du service des sports.

Mortel

UN NOUVEAU DBZ !

On vient d'apprendre qu'un nouveau jeu DBZ sortira au Japon en janvier. Intitulé Dragon Ball Z New Battle, il tournera sur Super Famicom, et s'annonce plutôt spectaculaire (voir nos photos). On vous tient au courant, comme d'habitude !

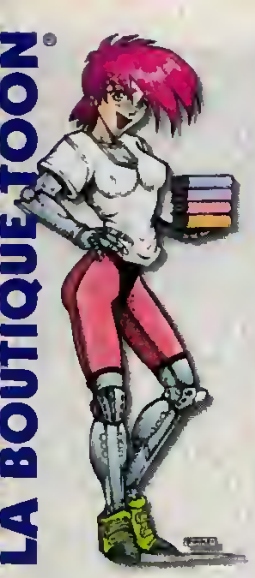


JE SUIS GRATUIT, JE FAIS 32 PAGES, JE SUIS EN COULEUR, IL SUFFIT DE ME DEMANDER.

Pour recevoir le catalogue de vente par correspondance de LA BOUTIQUE TOON, laissez-nous vos coordonnées complètes .
Tél. (16.1) 49.76.19.63
Minitel : 3614 TOON
Fax (16.1) 43.97.32.36
Courrier . LA BOUTIQUE TOON
BP 249
94102 SAINT-MAUR Cedex

LA BOUTIQUE TOON, C'EST TOUTE LA JAPANIMATION.

LA BOUTIQUE TOON®



Dragon Ball 31-42 Manga Jap 39 F/vol
Dragon Ball 31-42 Manga Jap 39 F/vol
Dragon Ball 1-18 Manga Fr 37 F/vol
Dragon Ball Z 1 Vidéo VF 99 F
Dragon Ball Z 2 Vidéo VF 99 F
Dragon Ball Z 3 Vidéo VF 99 F
Dragon Ball Z 4 Vidéo VF 99 F
Dragon Ball Z 5 Vidéo VF 99 F
Dragon Ball Z 6 Vidéo VF 99 F

Dragon Ball 1-3, 5 Art Book Jap 179 F/vol
Dragon Ball 4 Art Book Jap 149 F
Dragon Ball Z 7 99 F
Dragon Ball Z 8 Vidéo VF 99 F
Dragon Ball Z 9 Vidéo VF 99 F
Dragon Ball Z 10 Vidéo VF 99 F
Dragon Ball Z 11 Vidéo VF 99 F

LA VIDÉO DBZ 99 F

Et 399 F les 4 au choix plus un sachet Hero Collection. C'est noël, non ?

Cartes Hero Collection 3 et 4 disponibles : HC3 19 F le sachet 299 F la boîte de 20 sachets et le poster HC4 25 F et 399 F. Le Calendrier CD contient 12 planches interchangeables dans un boîtier plastique 99 F. Deux coffrets de figurines disponibles, le troisième en janvier 96.

Dragon Ball Z 1-13 Anime-Com Jap 69 F
Gogeta ! Anime-Com Jap 69 F
69 F
75 F

Dragon Ball 2 Vidéo VF 139 F
Dragon Ball 3 Vidéo VF 139 F

3615 TOON

Le minitel de la japanimation. Dialogue, gros jeux primés, agenda, bases de données, édité magistralement par Pixtel, 1,29F/mn

Venus War Vidéo VF 149 F
Appleseed Vidéo VF 139 F
Cyber City 1-3 Vidéo VF 109 F
Akira Le Film Vidéo VF 139 F
Bellabor 1 149 F
Golgo 13 Vidéo VF 139 F
Porco Rosso 1 Anime-Com Fr 57 F
Porco Rosso 2 Anime-Com Fr 57 F
Porco Rosso 3 Anime-Com Fr 57 F

Porco Rosso Art Book Fr 169 F/vol
Kaméha 1-5 Mag Fr 47 F/vol
Appleseed 1-4 Manga Fr 77 F/vol
Anime Land 2021 Mag Fr 35 F/vol
Akira 1-13 Manga Fr 97 F/vol
Orion 1-2 Manga Fr 77 F/vol
Nomad 1-2 Manga Fr 97 F/vol
Vaelber Saga 1 Manga Fr 85 F/vol

369 F

Les 4 vidéos Saint-Seiya série TV, 2 épisodes par cassette 99F la cassette à l'unité.

Les 4 vidéos Saint-Seiya Film (le Volume 4 est nouveau et inédit en France!

499 F

St Seiya 1-3 Vidéo VF 139 F
St Seiya 4 Vidéo VF 149 F
St Seiya TV 1-4 Vidéo VF 99 F
St Seiya Abel Anime-Com Jap 79 F
St Seiya Eris Anime-Com Jap 79 F
St Seiya Asgard Anime-Com Jap 79 F
St Seiya Armag Anime-Com Jap 79 F

349 F

2 Vidéos Cobra VF au choix et la casquette Cobra. Les vidéos 5 et 6 devraient sortir pour noël !

COBRA

Calendrier 96 Cobra Couleur 50x73cm 199 F
Casquette Cobra Brodée 89 F
Polo Cobra Brodé L-XL 149 F

Cobra 1 Vidéo VF 169 F
Cobra 2 Vidéo VF 169 F
Cobra 3 Vidéo VF 169 F
Cobra 4 Vidéo VF 169 F
Sweat-Shirt Cobra Taille L-XL 149 F
Tee Shirt Cobra Taille XL 99 F

OH ? DES JEUX

FIFA 96 SOCCER
NBA LIVE 96

ALORS, FORCÉMENT, LES PAGES SONT BIEN REMPLIES ! (JOYEUX NOËL)

Le film 149 F

Macross Le film Vidéo VF 149 F

Cité interdite Vidéo VF 129 F

Plastic little Vidéo VF 139 F

Yohko 1-3 Vidéo STF 109 F

Ushio&Tora 1-3 Vidéo STF 99 F

Megalopolis 1-4 Vidéo VF 99 F

Watt Poe Vidéo STF 139 F

Blakjack Vidéo STF 139 F

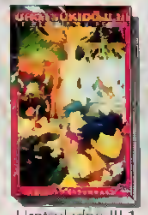
Ran 139

Asatte Dance 77 F/vol

Tokyo Babylon 1 Manga Fr 77 F/vol

RG Veda 1-2 Manga Fr 47 F/vol

Cyber Weapon Z 1 Manga Fr 79 F/vol


Urotsukidoji III 1 Vidéo VF 149 F

Under Arrest 1 Vidéo STF 139 F

Fatal Fury 1 Vidéo VF 149 F

Art of Fighting Vidéo VF 169 F

Street Fighter Vidéo VF 149 F

Street Fighter 1-4 Manga Fr 47 F

Les 4 vidéos Nicky Larson série TV, 2 épisodes par cassette 99 F la cassette à l'unité.

Les 4 vidéos Ken série TV, 2 épisodes par cassette 99 F la cassette à l'unité

Les 4 vidéos Sailor Moon série TV, 2 épisodes par cassette 99 F la cassette à l'unité

Les 4 vidéos Ranma 1/2 série TV, 2 épisodes par cassette 99 F la cassette à l'unité.

Ranma 1/2 TV 1-4 Vidéo VF 99 F/vol

Nicky Larson TV 1-4 Vidéo VF 99 F/vol

Sailor Moon TV 1-4 Vidéo VF 99 F/vol

Ken TV 1-4 Vidéo VF 99 F

Slow Step 1-2 STF 139 F

Watt Poe Vidéo STF 139 F

The Cockpit Vidéo STF 169 F

Tenchi Muyo 1 Vidéo VF 139 F

Iria 3 Vidéo STF 139

La série complète des 6 Lodoss (13 épisodes !) Lodoss 1. 149 F, Lodoss 2-6. 139 F/vol

LODOSS-IRIA LA FIN ! (SNIIIIIIIIIIF!)

La série complète des 3 Iria Iria 1-3 139 F/vol

Lodoss 6 Vidéo STF 139

Ranma 1-7 37 F/vol

Dr Slump 1-3 Manga Fr 37 F/vol

Gunnm 1-5 40 F/vol

Gunnm 1-5 40 F/vol

S. Moon 9-10 39 F/vol

S. Moon 1-5 Manga Fr 37 F/vol

S. Moon 1-5 Manga Fr 37 F/vol

Video Girl Ai 1-6 Manga Fr 30 F/vol

Video Girl Ai 7 Manga Fr 30 F/vol

Video Girl Ai 8 Manga Fr 30 F/vol

Video Girl Ai 9 Manga Fr 30 F

Ah! My godess Calendrier 17x52cm 149 F

Sailor Moon Cal 43x30cm 169 F

Street Fighter II Calendrier 52x34cm 179 F

Disney Cal 35x61cm 169

Star Wars 1-3 Vidéo VF 159 F

Les Nuls... Vidéo VF 149 F

Speed Vidéo VF 169 F/vol

Batman le Film Vidéo VF 129 F

The Mask Vidéo VF 169 F

VIDÉOS À LA BOUTIQUE ?

Ehhhh oui ! Mais pas n'importe lesquels !
Parlons un peu de **Fifa Soccer**, voulez-vous ?
Il s'agit ni plus ni moins que d'une incroyable simulation de football, dont les joueurs sont dessinés et animés en 3D. Inutile de s'attarder sur les coups inédits, les graphismes à tomber, c'est complètement fou, un point, c'est tout.

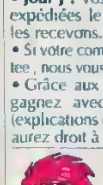
FIFA SOCCER 96 **Playstation**	349 F
FIFA SOCCER 96 **Saturn**	349 F
FIFA SOCCER 96 **Super Nintendo**	379 F
FIFA SOCCER 96 **Mégadrive**	349 F

Un mot sur **NBA Live** ? Mais très volontiers ! En bref, vous aurez l'impression de vivre un match de la NBA. Cette nouvelle version ajoute plus de 40 caractéristiques. Un jeu que vous ne mettrez pas de sitôt au panier (de basket) (Oui, facile, je sais)

NBA LIVE 96 **Mégadrive**	369 F

INFORMATIONS UTILES

- **Découpez**, photocopiez ou recopiez sur papier libre le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec le règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition.
- **Jour J !** Vos commandes Colissimo sont expédiées le jour même où nous les recevons. Rapide, non ?
- Si votre commande ne peut être traitée, nous vous prévenons par **courrier**.
- Grâce aux **Points Toon** que vous gagnez avec chaque commande (explications dans le catalogue), vous aurez droit à des **articles gratuits** !



Renseignements, commande, livraison, service après vente :
(16.1) 49.76.19.63
Lu->Ve : **10h-19h** Sa : **10h-18h**
3614 TOON 24/24h 0,37 F/mn

BON DE COMMANDE

À retourner à (sans affranchir) **La Boutique Toon / Libre réponse n° 94109 SAINT-MAUR Cedex**

	ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1	**CADEAU** Un calendrier japanimation 96 édité par La Boutique Toon. 12 pages couleur. Pour toute commande avant le 15/1/96 !	Gratuit
2		
3		
4		
5	**CADEAU** 6 TOON'S Originaux dessinés spécialement pour vous ! Pour toute commande de plus de 250F avant le 15/1/96.	Gratuit
6		
7		
	Nouveau catalogue 32pages couleur (sans obligation d'achat)	Gratuit

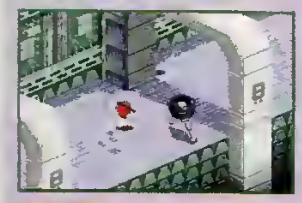
NOM
PRÉNOM
ADRESSE
CODE P.
VILLE
PL1295
Date de naissance

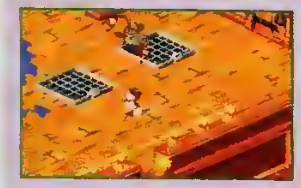
(QUEL QUE SOIT LE NB. D'ARTICLES)
FRANCE MÉTROPOLITAINE :
Envoi normal (5 jours environ)
Envoi **Colissimo** (J+2 en province, J+1 en RP)
Supplément envoi recommandé
BELGIQUE SUISSE LUXEMBOURG
Envoi éco. recommandé
DOM/TOM : frais de port sur de
Contre-remboursement : ajoutez
TOTAL À PAYER
❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
❑ Mandat (ordre «Pixtel»)
❑ Contre Remboursement
❑ Eurocheque (ordre «Pixtel»)
❑ CB, Visa, Eurocard, Mastercard
N° ____ Signature
Expire à fin ___ / ___

StOp INFO

COOL SPOT : LA PASTILLE ARRIVE

En novembre, Player vous présentait Spot Goes to Hollywood sur Megadrive et





Snes. Eh bien, sachez que le jeu sort ce mois-ci. Malheureusement, nous l'avons reçu trop tard pour en faire un test complet. On en reparle donc sans faute en janvier... À noter aussi la venue prochaine de Cool Spot sur 32X. La version semble être aussi d'excellente facture. Mais, en ce qui concerne les dates de sortie, le flou est encore total !

BASTON

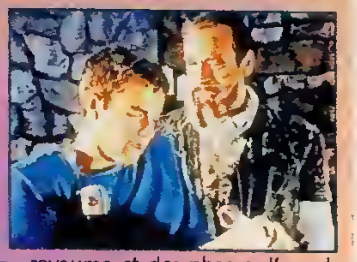
SAMURAI SHODOWN FATAL FURY

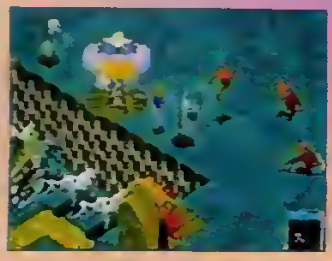
Annoncés depuis des lustres, les nouveaux animes du label Shuriken Vidéo arrivent enfin dans les boutiques...

Excroissance vidéo d'AB Productions, le label Shuriken Vidéo (ex-Manga Power) promet de rapidemenent devenir un des principaux éditeurs français de japanimation. En effet, Shuriken devrait sortir une pléthore de titres excitants dont *St Seiya 4*, *Art Of Fighting*, les deux films *Ranma 1/2*, le film *Sailor Moon* et celui d'*Orange Road* ! Les deux premières sorties ne sont rien de moins que le film *Samurai Shodown* et le premier *Fatal Fury* (les deux suivants sont aussi prévus). Tirés de célèbres beat them up de SNK, ces deux animes n'en sont pas moins de qualité moyenne. *Samurai Shodown* ne devrait pas frapper les imaginations et quant au *Fatal Fury*, dont les graphismes sont passablement bâclés, il a presque fait bâiller Chris. Cependant, notons que le troisième épisode de la série, qui est au contraire rigolo et bien réalisé. Si cette première fournée n'a rien d'exceptionnel, il est agréable de découvrir ces animes en version française. Espérons que Shuriken Vidéo ne tardera pas à publier les autres titres annoncés.
Ed. Shuriken Vidéo.

THE HORDE WARGAME DELIRANT

Sorti sur PC et 3DO l'année dernière, The Horde s'offre une petite virée sur PlayStation et Saturn, pour le plus grand bonheur des fans de wargames. Selon un principe de jeu original, il alterne les phases de gestion économique d'un royaume et des phases d'arcade bien gore ! The Horde s'annonce donc comme un excellent jeu, avec ses sublimes graphismes en 3D isométrique, ses nombreuses séquences vidéo et son ambiance délirante à la Monty Python ! Sortie prévue en France pour fin janvier - début février.





Destruction derby
Votre garagiste va adorer!!
Hot Line Psygnosis/Sony Interactive Europe: 1-44-40-64-55
PlayStation
and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis® and Destruction Derby™ are trademarks of Psygnosis Ltd.
© 1995 Psygnosis. © 1995 Sony Electronic Publishing Company.

StOp INFO

MANGA NEWS (2)

Chez Glénat, Dragon Ball 18 *vient de paraître. En janvier, on attend* Ikkyu, Nomad 3, Dr. Slump 4, Sailor Moon 6, *et* Porco Rosso 4. Riot, Gunnm 5 *et* Ranma 1/2 8 *sont prévus pour février.*

Kami Kaze, la division gore de Kaze, a sorti Vampire Hunter D *et prévoit pour décembre* The Hard.

Katsumi récidive dans le registre érotique avec Shin Angel 3 *(disponible),* Shin Angel 4 *(janvier) et* Dragon Pink 3 *(décembre).*

Kaze multiplie les sorties : Ran - La légende verte, *le formidable* Lodoss 6, Iria 3, Armitage III 1, Bubblegum Crisis 2, Tenchi Muyo 2, Moldiver 2 *sont disponibles.* Ranma 1/2 3, Ran 2 *sont annoncés pour décembre, et Yugen Kaisha 1 pour janvier. Notons que la première OAV de* Gunsmith Cats *est prévue pour l'année prochaine !*

AB vient de lancer Manga Land, un nouveau label entièrement consacré à la sortie d'épisodes de séries télé comme Nicky Larson, St. Seiya, Ranma 1/2 *et* Ken le survivant. *La cassette de deux épisodes coûte 99 francs.*

Manga Vidéo/PFC annonce pour janvier la sortie du film Space Adventure Cobra, Patlabor 2, Guyver 1/2 *et* 3/4 *et* RG Veda, *qui étoit jusque-là réservé aux membres du « Club Manga ».*

Samouraï prévoit Cammy X, Conspiracy 1, Dark Wirbel 1, Princess Vampire Miyu 2 *(sorties imminentes),* Gorgon, Wingding Party, Tenchi Muyo 1 *(1996) et le fameux art-book érotique* Candy Mon-Mon.

STREET FIGHTER ZERO

EN PASSANT CHEZ SONY

Bien connu des habitués des salles d'arcade, SF Zero (ou Alpha) devrait venir chatouiller les circuits intégrés de la PlayStation.

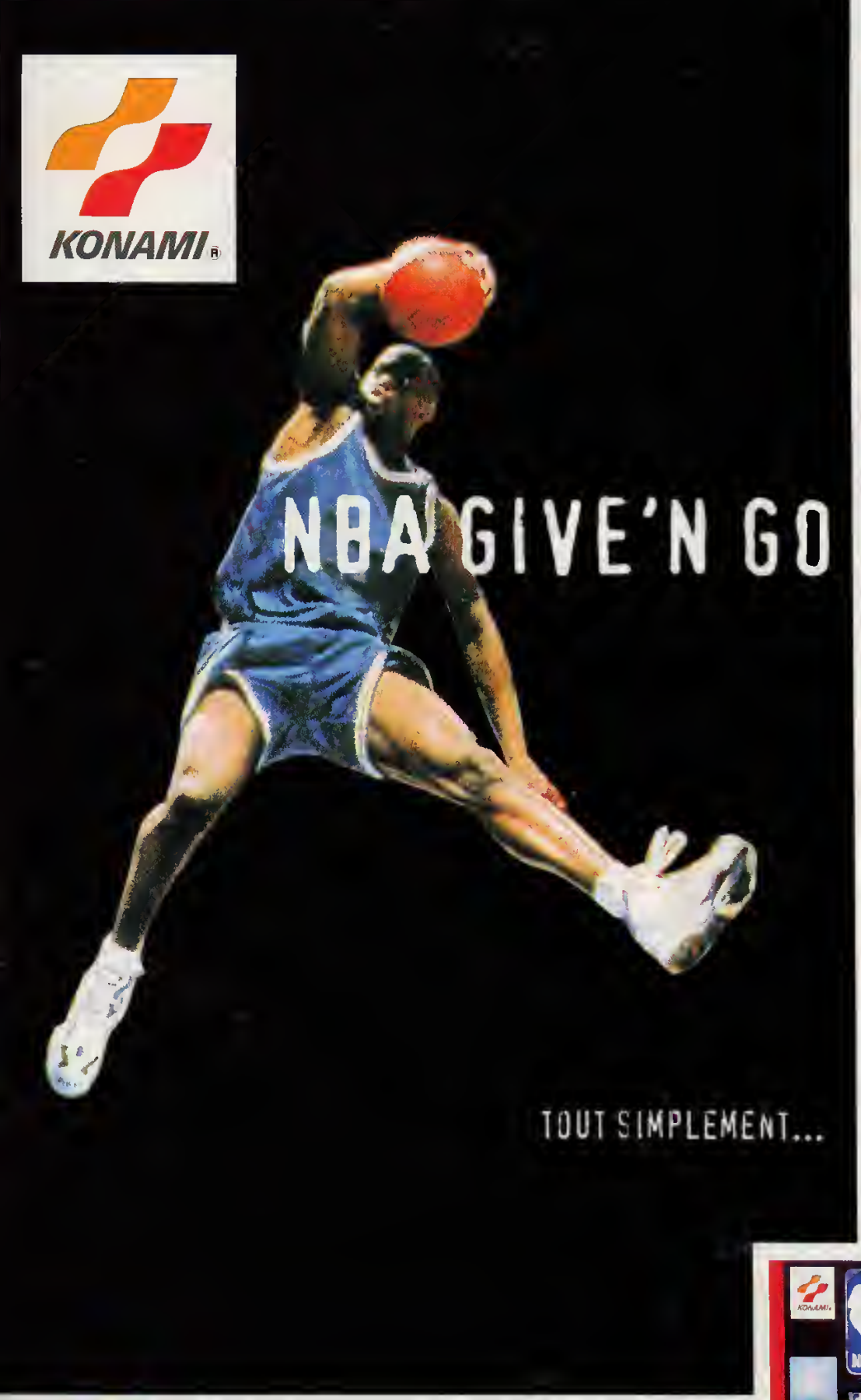
Ce nouveau Street est l'épisode de la série qui suit immédiatement le Super SF II X (ou Turbo). Le jeu, toujours fondé sur le même principe de combats en duel, vous fait effectuer un petit voyage dans le temps, puisqu'on y retrouve Ken, Ryu, Chun-Li et Sagat alors qu'ils sont encore adolescents. Cette petite astuce, qui visait sans doute à « rajeunir » le jeu, ne fonctionne que grâce à notre immense magnanimité puisque, en fin de compte, les personnages disposent en gros de la même palette de coups et de pouvoirs spéciaux. Seul leur look change quelque peu. L'éternelle rengaine, chère aux détracteurs de Street Fighter, selon laquelle les différents épisodes de la série se ressemblent tous possèderait donc un petit fond de vérité ? Oui et non... Oui, pour la raison citée plus haut, et non, parce que de nouveaux personnages ont fait leur apparition, ainsi, d'ailleurs, qu'un système de « Super Combo Level Gauge » inédit. Bref, reste à voir dans quelle mesure les spécificités de l'arcade seront respectées mais, quoi qu'il en soit, une chose est sûre : les amoureux de Street Fighter sont encore nombreux, et si l'adaptation du jeu se révèle aussi réussie que le laissent augurer les préversions, son succès est déjà assuré. Patience, donc..

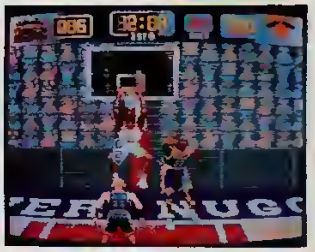
HOT VIDÉO

OGENKI CLINIC

On a tout essayé : le bromure, les grands coups sur la tête (et autre part)... Il n'y a rien à faire : Iggy squatte de nouveau les actus pour prôner sans vergogne le stupre et la luxure ! « Je suis content, hé, hé, hé... La seconde K7 de la série *Ogenki Clinic* vient de paraître et elle est... BONNE ! Une fois de plus, le docteur à tête de queue et son assistante gironde (matez-moi ces roberts, les amis !) examinent toute une ribambelle de patients victimes d'aberrations sexuelles aussi délirantes qu'idiotes. Tout ça sert de prétexte à plein, plein, plein de scènes torrides, imaginatives en diable et surexcitantes ! J'en ai la bave aux lèvres ! Il ne manque plus que Mahalia pour que mon bonheur soit complet. Ah, La voilà ! Mahalia, n'aie pas peur, c'est moi — ton roudoudou de rédac' chef, assieds-toi confortablement sur le canapé, hé, hé, hé...» (La rédaction de Player One a le regret de vous annoncer qu'elle se désolidarise du texte précédent et qu'elle étudie l'introduction de la censure dans les pages actus.)
Ed. Samouraï Vidéo

© Samouraï





Vue de derrière les panneaux, zooms en «mode 4» pour suivre l'action de plus près, commentaires en direct... tu es au coeur de la NBA®.

Steals, dunks, passes aveugles ou alley-oops... tu dois savoir tout faire pour battre les meilleurs.

Seul, à 2, trois ou quatre, qui sera le plus fort ?

The NBA and individual NBA Team identifications associated with this product are trademarks, copyright designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. ©1991 NBA Properties, Inc. All rights reserved. GIVE 'N GO™ is a trademark of Konami Co., Ltd. © Konami Co., Ltd. 1991. Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.

SONIC : LA TOTALE

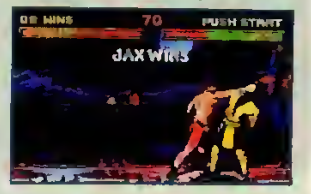
Sega lance pour Noël des compilations de Sonic. Vous pouvez ainsi découvrir, réunis en une même cartouche, les trois premiers épisodes des aventures du hérisson bleu sur Megadrive et les deux premiers sur Game Gear.

Le rêve pour ceux et celles qui n'ont jamais goûté aux joies de Sonic. Et, s'ils hésitent encore, la cartouche est vendue moins de 200 francs. Avec des pogs Sonic.

MORTAL KOMBAT 2 SATURN

En raison d'un accord entre Sony et Williams, la troisième mouture de Mortal Kombat n'est pour l'instant sortie que sur PlayStation. En attendant, les possesseurs de Saturn

peuvent toujours se rabattre sur MK 2 qui devrait — si tout va bien — débarquer dans les magasins en janvier. La version que nous avons pu voir était quasiment achevée et laisse présager d'un travail de pros. Assez proche de la version arcade, cet épisode paraît cependant moins beau que le troisième sur PlayStation. Prenez votre mal en patience...



MANGA MADE IN USA

BUBBLEGUM CRISIS

Les Knight Sabers sont de retour dans un manga... américain !

On ne présente plus *Bubblegum Crisis*... Cette série d'OAV (éditée en France chez Kaze) constitue en effet un classique incontournable du cyberpunk animé. Comme tout succès commercial nippon, Bubblegum Crisis a généré des produits dérivés, dont cette bande dessinée, qui se distingue par son origine américaine. Le scénario et les dessins sont assurés par Adam Warren, qui avait déjà signé la bédé *Dirty Pair*. Plus proche du comic-book (couleurs criardes) que du manga, ces récits de bonne facture respectent néanmoins l'esprit de la série : on y retrouve donc la chanteuse Priss (sexy !), les Knight Sabers et les Boomers, ces androïdes multiprogrammés capables de se transformer en implacables machines à tuer. Agréable mais sans génie, *Bubblegum Crisis* est avant tout une curiosité...
Ed. Dark Horse France

DESTROY

AD POLICE

Le cyberpunk nippon a décidément de beaux jours devant lui, pour preuve ce manga violent signé Tony Takazaki .. Troisième manga publié aux éditions Samouraï, ce titre ne souffre pas des défauts de ses prédécesseurs (*Princess Vampire Miyu* et *Ogenki Clinic*), qui s'apparentaient davantage à la production amateur que professionnelle.

Cette fois, l'impression est de qualité et la traduction tout à fait honorable. L'ouvrage se distingue même par des pages couleur au rendu excellent. Tant mieux ! Car *AD Police* est un manga brutal qui bénéficie d'un scénario intéressant et prenant. Situé dans l'univers de *Bubblegum Crisis*, *AD Police* raconte les exploits d'une troupe d'élite spécialisée dans la lutte contre les fameux Boomers, androïdes « terminatoresques » potentiellement vicieux. Bien que repompant *Bladerunner*, *Outland* et même *Akira* (!), *AD Police* contient tout de même plusieurs scènes assez captivantes, soutenues par les graphismes puissants de l'auteur.
Ed. Samouraï

Vectorman. Le premier robot ménager pour tout nettoyer du sol au plafond.

SEGA

C'est + fort que toi

MEGA DRIVE

RISE 2 RESURRECTION

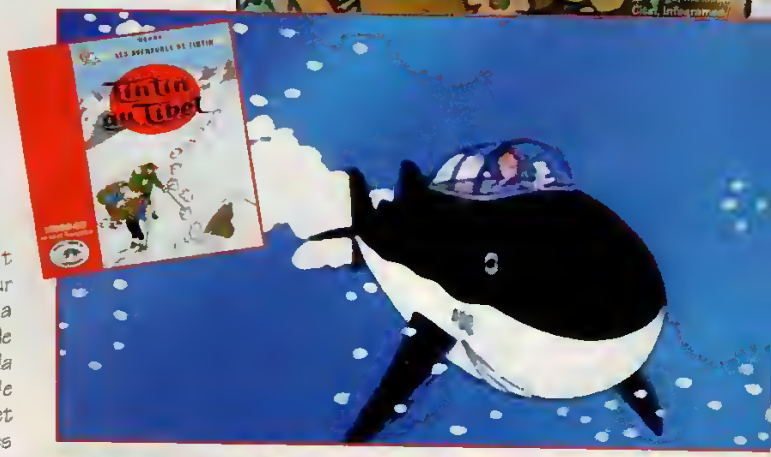
Après un premier épisode complètement raté, l'éditeur Mirage récidive avec la suite de Rise of the Robots, nommée — on l'espère fort justement — Rise 2, Resurrection. Dons ce jeu de boston dont la sortie est prévue en France sur PlayStation

et Sotum pour février 96, vous pourrez incarner jusqu'à 28 personnages différents (dont 10 cachés). Espérons que la jouabilité et la diversité qui manquaient cruellement au premier Rise seront de la partie. En tout cas, une chose est sûre : l'éditeur peut difficilement faire pire. Rendez-vous dans quelques mois pour en savoir plus !

VIDÉO-CD

LES AVENTURES DE TINTIN

Infogrames continue dans l'exploitation du filon Hergé en sortant au format Vidéo-CD les dessins animés des aventures de Tintin.



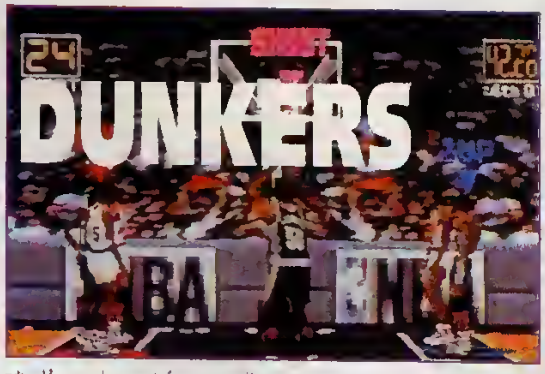
Ces DA ont été initialement diffusés sur France 3, puis sur M6. Les titres composant la première fournée sont au nombre de six : *L'Oreille cassée, Le Secret de la Licorne, Le Trésor de Rackham le Rouge, Le Lotus bleu, Tintin au Tibet* et *On a marché sur la Lune*. Tous les autres films sortiront au rythme d'un par mois à partir de janvier 96. La qualité des CD apparaît tout à fait correcte et tout fan de Tintin se doit de posséder cette collection. Prix de vente : environ 150 francs. Rappelons que ces Vidéo-CD sont lisibles sur un CD-I ou une Saturn équipés d'une carte M-PEG.

© Hergé, Moulinsart, Cinéi, Infogrames

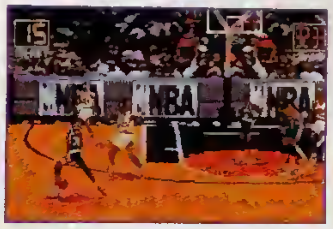
© Hergé, Moulinsart, Cinéi, Infogrames

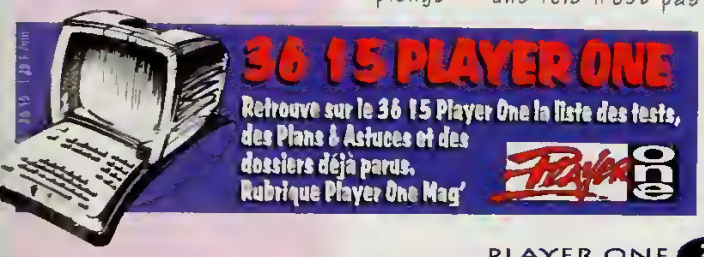
PLAYSTATION

NBA POWER DUNKERS



Alors que Sony est en passe de lancer son excellent Total NBA 96 en Europe (au mois de janvier, si tout va bien), Power Dunkers, de Konami, devrait réjouir prochainement les fans japonais de Jordan. Cette simulation sur PlayStation reprend fidèlement les équipes du championnat américain et vous plonge — une fois n'est pas coutume — dans un univers entièrement en 3D mappée ! Apparemment, le jeu est d'une beauté saisissante, avec mouvements de caméras à gogo et basketteurs hyperdétaillés. Pour l'heure, malheureusement, aucune date de sortie n'est encore arrêtée. Dès qu'on en sait davantage, on vous fait signe !





L'ADRENALINE VA VOUS EXPLOSER LA TETE

FIRESTORM

THUNDERHAWK 2

LOCALISEZ, INTERCEPTEZ & DETRUISEZ

IBM CD-ROM

DES JEUX
DES CADEAUX
DES ASTUCES
DES SOLUCES
DES INFOS

CORE DESIGN

Distribué par CentreGold France
6, boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy
Tél : (1) 41 06 96 70 - Fax : (1) 47 56 14 66

© 1996 Core Design Ltd - Tous droits réservés. SEGA et SEGA SATURN sont des marques déposées de SEGA ENTREPRISES Ltd et PLAYSTATION sont des marques déposées de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT inc

StOp INFO

REVOLUTION X AEROSMITH GAME

Revolution X, un jeu de tir mettant en scène le mythique goupe hard rock Aerosmith, devrait sortir en janvier sur PlayStation, Saturn, Super Nes et Megadrive. Le jeu est

très bourrin, puisqu'il s'agit en fait d'arroser à grands coups de pétoire la racaille qui sort d'un peu partout. La version que nous avons reçue sur PlayStation n'étant malheureusement pas finalisée — il manquait le plus important : la musique —, nous ignorons donc quels titres du groupe légendaire serviront pour la bande-son.

3DO M2 DU NOUVEAU

La console 64 bits M2 — ou 3DO 2 si vous préférez —, annoncée depuis maintenant un moment, commence à se préciser. En effet, la société 3DO, qui a créé le standard, vient de conclure un accord avec la firme Matsushita, un gigantesque groupe nippon qui possède — entre autres — Panasonic. Pour la modique somme de cent millions de dollars, Matsushita s'arroge un droit exclusif sur la technologie M2. La première console issue de cette union devrait, si tout se passe bien, sortir au milieu de 96 et être suivie d'une seconde version dotée d'un nouveau lecteur de CD-Rom, compatible avec le format DVD (le successeur du Vidéo-CD). On attend la bête avec impatience mais cette fois, n'oubliez pas les jeux !

BANZAI

THE COCKPIT

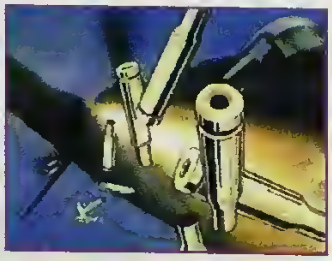
Attention ! La K7 présentée ci-dessous constitue une première dans l'édition française d'animes... Lisez !

Pour la première fois, un éditeur nous propose un anime de guerre — en l'occurrence la Seconde Guerre mondiale — un genre jusque-là négligé par nos éditeurs... *The Cockpit* est constitué de trois moyens métrages et s'inspire d'une œuvre de Leiji Matsumoto, l'auteur d'*Albator*. Chacun de ces segments est suivi (excellente initiative !) d'un court entretien avec son réalisateur.

Le première histoire (dirigée par Yoshiaki Kawajiri, l'homme de *Cyber City*) raconte l'histoire d'un pilote allemand qui préfère trahir plutôt que de cautionner l'arme nucléaire. Très impressionnant du point de vue visuel, le deuxième DA suit la mission d'un kamikaze (ce qui donne aux auteurs l'occasion d'établir un parallèle contestable entre l'emploi d'avions-suicides et celui de la bombe A).

© Kaze

La dernière partie se déroule sur le plancher des vaches, aux Philippines, et présente l'odyssée de deux soldats japonais, traqués par les Américains. Formellement impeccable et doté d'un scénario passionnant, *The Cockpit* est une K7 à découvrir absolument
Ed. Kaze Animation



SUPER-HÉROS

MOLDIVER

Exosquelettes, baston et humour sont au programme de cette première aventure de Moldiver. Késako ? Eh bien, derrière cet étrange nom, ce cache un costume qui permet à son utilisateur de se transformer en super-héros, type crétin costumé. Ainsi débute cette série d'OAV, à l'animation correcte mais qui ne se démarque pas du tout-venant de la production. C'est agréable mais totalement anodin...
Ed. Kaze Animation

© Pioneer/Kaze

CHOISISSEZ VOTRE ARME !

Oubliez les bagarres de rue...
Oubliez les combats entre mortels...

Êtes-vous prêt à relever le vrai défi, dans une ambiance survoltée qui vous prend aux tripes et vous met les nerfs à vif ? Alors, mesurez-vous à ce qui se fait de mieux au monde en matière de golf...

World Cup Golf est une simulation criante de vérité spécialement conçue pour les formats CD et 32 bits.
Ce jeu présente des vidéos plein écran, réalisées sur des stations Silicon Graphics. Les effets visuels sont remarquables, mais la qualité du jeu l'est encore davantage.

DES JEUX
DES CADEAUX
DES ASTUCES
DES SOLUCES
DES INFOS

Distribué par CentreGold France
6 boulevard du General Leclerc - 92115 Clichy
Tél (1) 41 06 96 70 - Fax (1) 47 56 14 66

CHAPEAU BAS, MESDAMES !

Vous avez été très nombreux à appeler le standard de Sega, suite à l'article que nous avons publié le mois dernier dans Player One, et qui concernait le jeu gratuit offert par Sega aux premiers acheteurs d'une Saturn. Nous tenions à exprimer ici notre plus vive reconnaissance envers Nathalie et Laurence qui ont très gentiment répondu à vos questions, sans jamais craquer nerveusement ! Et pourtant, il y avait de quoi, puisque, certains jours, c'est par centaines que vous vous êtes manifestés (surtout le mercredi avec « seulement » 157 appels !). Alors, si vous souhaitez encore obtenir des informations à propos du fameux jeu gratuit, sachez que le 36 68 01 10 est à votre disposition, rubrique « Univers Infos Sega ». Ça fera des vacances à Nath et à Lolo...

JEUX SONY : DU RETARD

Quelques jeux Sony, testés dans le précédent numéro de Player One, ont pris un peu de retard... C'est donc ce mois-ci que sortent, sur PlayStation, Mortal Kombat 3, Extreme Games et War Hawk, Twisted Metal étant, quant à lui, prévu pour janvier. Les pendules sont maintenant à l'heure — vos emplettes de Noël peuvent donc commencer !

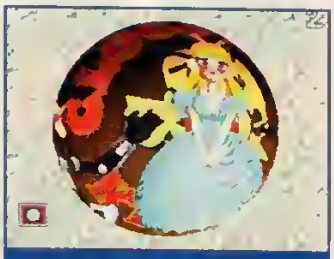
PHOTO-CD

OUISTITI CHEESE

Sega continue sur sa lancée multimédia en dotant la Saturn d'une compatibilité avec la norme Photo-CD de Kodak.

Grâce au Photo-CD, vous pourrez revoir vos photos sur la télé familiale. Créez vos propres diaporamas !

Ce nouveau gadget se présente sous la forme d'un simple CD qui se charge dans la Ram de la console. Grâce à lui, vous pourrez lire des Photo-CD sur un écran TV ordinaire. Ces Photo-CD (ou CD-Photo) sont des CD sur lesquels sont stockés des photographies. Quelque cent clichés au format 24 x 36 peuvent être logés sur un disque. D'autres fonctions sont aussi disponibles : un zoom, un miroir horizontal ou vertical, un mode Noir et Blanc ou encore l'affichage d'une mosaïque présentant toutes les photos du CD, tout cela en accès direct ! Comble du luxe, vous avez même la possibilité de définir un ordre et une durée d'affichage de chaque image, avec un fondu intercalé. Pour transférer vos pellicules sur ce support, il faut faire appel aux services d'un studio de développement (FNAC, magasin spécialisé...). Il vous en coûtera cinquante francs pour le CD de stockage vierge et trois à quatre francs supplémentaires par photo. Le Photo-CD de la Saturn se vend, quant à lui, cent soixante-dix francs et devrait être disponible en magasin lorsque vous lirez ces lignes. Alors, tous à vos appareils et faites parler votre sens artistique !

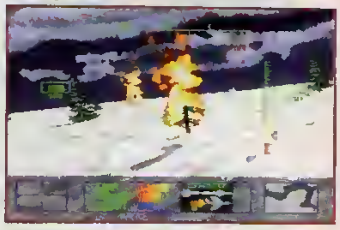


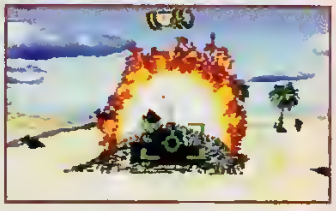
Des petits gadgets permettent d'appliquer des effets aux photos.

AGILE WARRIOR F-111X

À MACH 2...

Virgin sort en janvier une simulation de vol sur PlayStation qui devrait mettre à mal la suprématie d'un certain Air Combat. Comme toujours, vous avez droit avant chaque vol à un briefing qui vous explique les objectifs principaux. Puis vous prenez les commandes d'un F-111 high-tech, avec pour mission de sauver la veuve et l'orphelin. Servi par de superbes graphismes et une jouabilité irréprochable, Agile Warrior va vous donner des sueurs froides et mettre vos réflexes à rude épreuve ! C'est speed et efficace, et on ne manquera pas de vous en reparler dans le prochain numéro de Player One ! Astiquez les Exocet...





actua SOCCER

Dribblez en 3 D

et en motion capture*

et GOOAAAAL !!!

Commentaires Exclusifs de Thierry Roland

- Un réalisme en 3D grâce à la nouvelle technologie "Motion Capture"
- Tous les angles de caméra sont possibles, même dans le ballon
- Jouabilité, rapidité, animations hyper-fluides, ambiance d'enfer...
- 44 équipes internationales et 22 joueurs avec 8 compétences spécifique
- Elu "meilleure simulation de l'année" par la BBC

CD-ROM PC

© 1995 Gremlin Interactive Limited. All rights reserved. Unauthorized copying, lending, by any means strictly prohibited.
et PlayStation, marque déposée, est la propriété exclusive de Sony. FUNSOFT France S.A. 52/54 rue de la Tuile Feuille 921 Boulogne-Billancourt

SUPERBE

PORCO ROSSO, LA LÉGENDE

Les éditions Glénat viennent de publier un art-book somptueux entièrement consacré au film-phénomène d'Hayao Miyazaki...

© Ghibli / Tokuma Shoten / Glénat

Ce splendide bouquin rassemble des dizaines de dessins réalisés par Miyazaki au cours de la préparation du film. On trouve donc des croquis, des aquarelles, des études (persos et avions), des crayonnés, des reproductions d'affiches et — ô joie ! — la traduction du court manga dans lequel Porco Rosso apparut pour la première fois (passionné par les hydravions, Miyazaki l'avait dessiné pour un magazine de modélisme). Plastiquement, l'ouvrage est impeccable (papier de qualité, couleurs délicieuses ou flamboyantes), bref il s'agit sans aucun doute d'un des plus beaux bouquins disponibles sur le marché — essentiel évidemment pour tout fan de japanimation...
Ed. Glénat

© Ghibli / Tokuma Shoten / Glénat

MANGA NEWS (3)

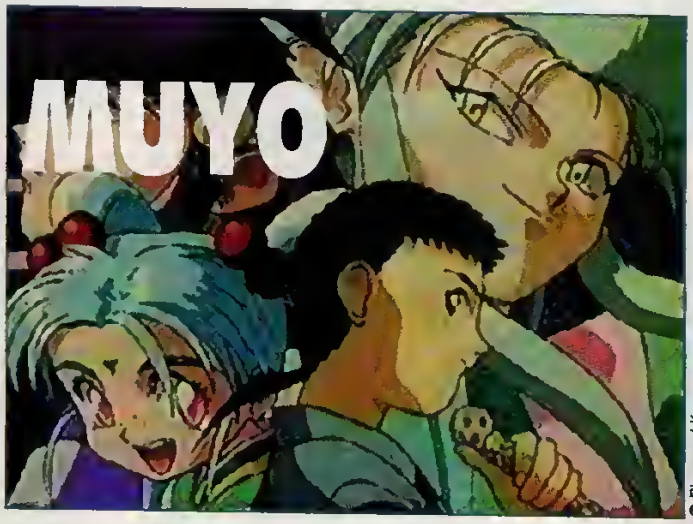
Kraken continue d'éditer des mangas : Elémentalistes 2, Vaelber Saga 2 *et l'art-book* Innocence *(janvier).*

Le numéro 18 de Tsunami *devrait être paru chez Tankam au moment où vous lirez ces lignes. Sinon, Tankam publiera les mangas* RG Veda 3, Angel 3 *(décembre),* Tokyo Babylon *et* Video Girl Aï 10 *(janvier). Côté vidéo, l'éditeur annonce les volumes 3 de* Ah ! My Goddess *et d'*Ushio et Tara *(décembre).*

Le festival Planète Manga (du 13 au 17 décembre à l'Espace Champerret de Paris) présentera en avant-première les films Crying Freeman *et* Ghost in the Shell *!*

DÉLIRE

TENCHI MUYO



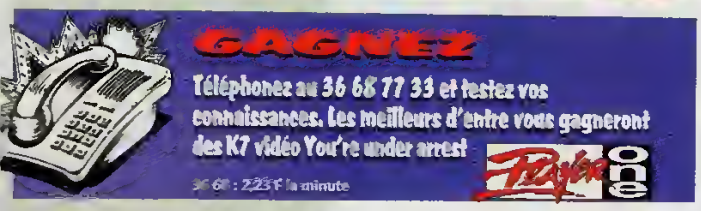
© Pioneer / Kaze

Fantastique et humour sont au programme de cette OAV parue chez Kaze Animation... Tenchi est le nom d'un jeune garçon un peu lent qui va être plongé contre toute attente dans un univers fabuleux et féerique. Héritier d'un guerrier

© Pioneer / Kaze

légendaire, qui vainquit il y a des lustres un monstre abominable, Tenchi sombre dans le délire le plus complet quand apparaît une démone particulièrement destroy du nom de Ryoko. *Tenchi Muyo* rappelle *Ushio et Tora* ainsi que *Ah ! My Goddess*. Dès la seconde OAV, la série prend un tour nouveau en évoluant vers la science-fiction type space opera, lorsqu'intervient une princesse galactique... D'agréable facture, très distrayant, *Tenchi Muyo* est un titre sympathique, bien qu'absolument pas essentiel...
Ed. Kaze Animation

© Pioneer / Kaze



LA VIE NE TIENT QU'À UN FIL

SONY GAME LINE
POUR TOUT SAVOIR SUR
LA PLAYSTATION ET

MORTAL KOMBAT 3

14 Kombattants dotés de super-pouvoirs vont vous affronter dans un combat qui peut devenir mortel. Pour vous éviter d'avoir les deux pieds dans la tombe, la Sony Game Line reste ouverte 24 h sur 24. Elle vous indiquera les coups secrets qui vous ramèneront à la vie... et tant qu'il y a de la vie, il y a de l'espoir.

2,25 Euro TTC.

PlayStation marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Mortal Kombat® 3© 1995, Midway Manufacturing Company. Tous droits réservés. Utilisé sous licence. Mortal Kombat, le logo "Dragon", MK3, et tous les noms des personnages sont des marques déposées de Midway Manufacturing Company. Midway® est une marque déposée de Midway Manufacturing Company

MEGA BEST OF VIDEO GAME MUSIC

Lo compil Player One aurait-elle donné des idées à certains éditeurs ? On pourrait le croire, à voir l'annonce de la sortie d'un « Mega Best of Video Game Music », édité par la société Atrium Productions. Cette compil propose plus de soixante-dix minutes de thèmes musicaux issus des plus grands jeux PC ou console. On y retrouve ainsi les ziziques de Fade to Black, Lost Eden, Little Big Adventure, Parodius, Mister Nutz et bien d'autres... Seul petit point noir, certaines musiques n'ont pas été remixées pour le CD et peuvent paraître un tantinet « vieillottes ».
Mais qu'importe, il reste suffisamment de belles mélodies pour combler vos oreilles de bonheur !
La compilation « Mega Best of Video Game Music » devrait être disponible à la vente au moment où vous lirez ces lignes.
Alors, faites vous plaisir...

ELIE

CH. CONSOLE PULPEUSE

Elie Semoun apprécie-t-il autant les consoles que les blondes opulentes ? Player One est allé le lui demander...

PLAYER ONE : Quelle a été ta première rencontre avec les consoles ?

ÉLIE SEMOUN : Au départ, ça ne m'intéressait pas du tout. J'ai voulu offrir une Game Boy à mon père. J'ai ouvert la boîte et, comme c'était vendu avec Tetris, j'ai commencé à jouer et ça m'a rendu fou. Du coup, je l'ai gardée pour moi. Comme j'ai l'occasion de prendre souvent le train ou l'avion, au lieu de lire un bon livre, je joue. J'ai découvert aussi Docteur Mario. J'en fais régulièrement, ça me détend, c'est un peu comme un défi. J'ai joué aussi au Roi Lion, mais c'était vraiment pas terrible... Ce sont les seules expériences que j'ai eues avec des jeux vidéo.

PO : Tu es sûr de ne rien connaître d'autre ?
ÉS : Si, je me suis aperçu un jour que j'avais un jeu sur mon ordinateur — tu sais, ce sont ces petits bonshommes qui tombent et qui font un bruit de crotte qui s'écrase... (N.D.L.R. : Lemmings) et puis j'ai acheté Syndicate. J'aime bien, mais ça va cinq minutes. Au début, j'y passais quelques heures, parce que c'est excitant et qu'on a envie de savoir la suite, puis ça passe.

PO : Tu n'es jamais allé dans une salle d'arcade, dans ton jeune temps ?
ÉS : Si, un peu comme tous les mecs de la banlieue, mais ça n'allait pas avec mon image d'artiste.

PO : Quelle est ton actualité ?
ÉS : Il y a le volume 2 des « Petites Annonces » qui vient de sortir et qui est vraiment bien — j'en suis très fier. Sinon, je serai au Palais des Glaces en janvier avec Dieudonné. Et puis j'ai participé au disque « Lov your Mum ».

PO : Un rêve, un cauchemar, une phrase existentielle à ajouter ?
ÉS : Oui, que toutes les blondes à forte poitrine viennent à moi !

(N.D.R.L. : Désolé, nous n'avons pas cela à la rédac, mais Didou veut bien se dévouer !).

Propos recueillis par Mahalia, brune et pulpeuse...

FICHE SIGNALÉTIQUE

Nom : Semoun
Prénom : Élie
Né le : 16 octobre 1963
Situation de famille : habite actuellement dans un Caddie sur le parking d'Auchan.
Parcours : a commencé à écrire des pièces de théâtre rigolotes au lycée. A publié deux recueils de poésie à 17 ans. A débuté en tant que comédien avec Muriel Robin et a enchaîné séries TV, pubs, etc. Rencontre Dieudonné, lui conseille d'écrire et l'entraîne à jouer des sketches. Puis s'ensuit le succès que l'on sait...

FANTASY

VAELBER SAGA

Le designer des Chroniques de la guerre de Lodoss a écrit et illustré ce manga, qui vient de paraître aux éditions Kraken. Paru sous forme d'album dans une présentation compararable à celle des Elémentalistes, Vaelber Saga est une énième épopée fantastique, située dans un univers dévasté par un cataclysme. Les humains y affrontent des créatures étranges, les Vaelbers.

On retrouve bien sûr la « patte » très reconnaissable de l'auteur dans l'album — particulièrement dans les plans de visages et les architectures moyenâgeuses. Malheureusement, la narration est complètement décousue et on a bien du mal à pénétrer dans l'univers de Vaelber. Une déception, donc...

Ed. Kraken

© N. Youki

© N. Youki

NICKELODEON
AAAHH!!! REAL MONSTERS™
"De la plate-forme délirante avec trois monstres sympathiques dans un univers étrange. 84%"
Consoles +
Bienvenue aux apprentis monstres! Rêves-tu déjà demandé ce qu'il fallait faire pour devenir un vrai monstre? Et bien, voilà un moyen de le découvrir!
Tu vas devoir aider Ickis, Krumm et Oblina à passer leurs examens de monstres. Pour cela, il va falloir ramasser toutes les ordures les plus dégoutantes, effrayer tous les humains qui se trouvent sur ton chemin et jouer au golf avec les boules qui te servent d'yeux!
Tu peux changer de monstre à n'importe quel moment au cours du jeu ou bien combiner les trois pour réaliser les plus terribles et redoutables monstruosités.
Avec 20 niveaux monstrueux et 5 niveaux bonus à explorer, qu'est-ce que tu attends? Vas-y et trouve-les tous sur place!
Disponible sur
Mega Drive™ et Super Nintendo
VIACOM NEWMEDIA
DISTRIBUÉ PAR CIC

Le 1er jeu vidéo
qui nettoie tout
du sol au plafond.

05-02-32-62

(APPEL GRATUIT)

SUPER NINTENDO

l'arcade dépasse les bornes

Ca y est, la rubrique Arcade est de retour ! Vous y trouverez la présentation des nouveautés sorties au Japon, des tests plus complets des machines sorties en France et même, exceptionnellement, quelques tips. Mais trêve de bavardages, entrons au plus vite dans le vif du sujet.

On les a essayées pour vous

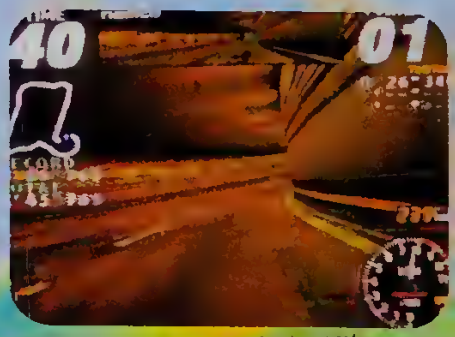
INDY 500
Sega

90 % Ca y est, la nouvelle simulation de course automobile de Sega est arrivée en France. Cette fois, vous vous trouvez au volant de bolides pouvant atteindre les 400 km/h. Comme à son habitude, Sega vous propose de jouer grâce à un système de boîte manuelle ou automatique ; différentes vues sont sélectionnables et trois circuits plus ou moins techniques vous attendent. Côté réalisation, pas de surprises : l'impression de vitesse se révèle décoiffante — la vue intérieure procurant d'incroyables sensations — et la qualité graphique est à tomber par terre. Beaucoup moins technique que Daytona USA ou Sega Rally, Indy 500 renoue avec la tradition de la course pure (comme dans Virtua Racing), avec des engins relativement simples à manier. À essayer absolument, surtout si vous avez la chance d'y jouer à plusieurs en link.

Points forts
Sensation de vitesse effarante.
Réalisation d'ensemble d'excellente qualité.
Les parties à plusieurs sont acharnées.

RAVE RACER
Namco

80 % Dans la droite lignée de Ridge Racer, Rave Racer vous invite à sillonner la route, en ville ou en montagne, sur quatre circuits différents. Mieux réalisé que son prédécesseur, le jeu nous a tout de même laissés sur notre faim. Certes, la sensation de vitesse est bonne, les textures réussies, les sensations lors de la course bien présentes mais rien à faire, on a vraiment l'impression de retrouver « seulement » un Ridge Racer amélioré. Enfin, même si l'originalité n'est pas au rendez-vous, les qualités de ce jeu apparaissent assez nombreuses pour vous faire passer de très agréables moments.



Points forts
Une réalisation de qualité.
Les fans de Ridge Racer seront aux anges.

ALPINE RACER
Namco

88 % Si Rave Racer n'est pas très original, Namco rattrape le

coup puisqu'il nous fait profiter de la première simulation de ski digne de ce nom (ne vous fiez pas aux photos, de visu le jeu en jette beaucoup plus). Dévalant différentes pistes plus ou moins pentues, vous avez la possibilité de skier sur un parcours de vitesse ou bien de slalomer entre des portes, sur une piste plus technique. Les sensations sont irréelles et une fois dans le coup, on a vraiment du mal à décrocher. Essayez donc d'y jouer rien qu'une partie, vous serez étonné.

Points forts
C'est speed, c'est fun, c'est éclatant ! Un jeu idéal avant d'aller aux sports d'hiver.

VIRTUA COP 2
Sega

88% Ça y est ! Les « keufs » de Virtua City sont de retour dans un jeu de tir où, une nouvelle fois, seuls vos réflexes seront mis à contribution. D'une qualité graphique équivalente, le jeu est encore plus fluide (60 images/seconde au lieu de 30) et une grande nouveauté fait son apparition : les courses-poursuites. Vous roulez dans votre voiture et, de celle-ci, vous devez shooter les méchants. Un jeu simple, violent, idéal pour se défouler un max après une journée de boulot.

Point fort
Dans le genre, on ne fait pas mieux. Évidemment, il faut aimer...

TEKKEN 2
Namco

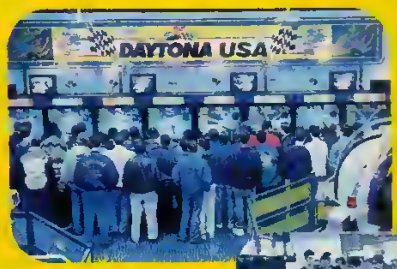
92% Le jeu de baston phare de Namco nous revient dans une version plus intéressante — mais sujette à controverse. En plus des personnages de base que nous connaissons déjà, et qui possèdent bien évidemment une palette de mouvements et de coups spéciaux revue et corrigée, deux petits nouveaux font leur apparition : Lei Wulong (un karatéka) et Jun Kazama (une jeune fille style Nina). Remarque importante, Kazuya Mishima (le héros du premier Tekken) laisse ici sa place à Heihachi, son père, dans la gamme des personnages sélectionnables. Et c'est Kazuya que l'on retrouve en boss, métamorphosé pour l'occasion en une sorte de démon ailé (!). En ce qui concerne les

« semi-boss » (chaque combattant rencontre le sien avant son combat contre Kazuya), quelques bouleversements ont été opérés, et de nouveaux méchants pointent le bout du museau. Bref, Tekken 2 apparaît plus riche et intéressant que son prédécesseur, mais les graphismes sont plus grossiers. Les combattants semblent plus cubiques et les esthètes intransigeants y trouveront sûrement à redire. Quoi qu'il en soit, vivement que le jeu arrive sur PlayStation !

Point fort
Avec Virtua Fighter 2, voici le meilleur jeu de baston 3D du moment.

CENTRE SEGA : ÇA BOUGE !

Les responsables de « La tête dans les nuages » ont la leur bien posée sur leurs épaules puisqu'ils se débrouillent pour vous proposer de plus en plus de nouveautés. C'est bien simple, tous les jeux d'arcade décrits ici



y sont visibles. Le principe du salon familial semble bien fonctionner puisqu'un nouveau centre s'ouvre courant décembre place d'Italie, à Paris (voir pour adresse). Côté animation, un concours Daytona USA a eu lieu fin octobre, concours dont le vainqueur a pu s'éclater pendant une semaine à Daytona Beach. D'autres manifestations de ce genre sont prévues et certaines rassembleront des journalistes (spécialisés jeux vidéo ou pas). Nous vous tenons au courant...

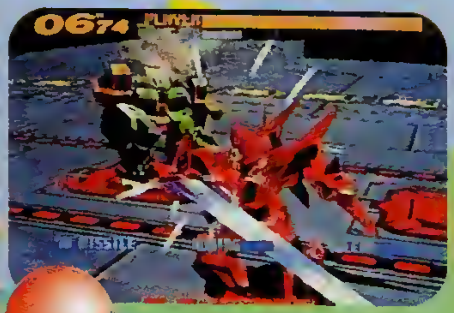
Nouvelles du Japon

FUNKY HEAD BONKERS
Sega

Fidèle aux règles du noble art, Funky Head Bonkers respecte beaucoup moins l'aspect physique véritable des

combattants. Ici, la tête des boxeurs, gigantesque, s'inscrit dans un carré et leur figure se déforme selon les coups que vous portez. Les pugilistes pleurent, font des grimaces... Un jeu apparemment très drôle — sans doute plus fun que véritablement technique.

VIRTUAL ON
Sega



Virtual On est un jeu très curieux puisqu'il reprend en fait le système de déplacement de Cyber Sled (avec les deux manettes), à la différence que cette fois vous ne dirigez plus des tanks, mais des robots. Chacun d'entre eux dispose de plusieurs armes (tirs à distance plus ou moins puissants, arme blanche au corps à corps) et c'est là la seule façon de détruire votre adversaire puisque les robots ne peuvent administrer ni coups de pied, ni coups de poing.

SKY TARGET
Sega

Dans la lignée d'After Burner, Sky Target vous invite à piloter différents engins, très rapides, disposant tous d'une puissance de feu phénoménale.

Totalement axé arcade, le jeu semble assez peu technique. Il devrait plaire à un large public...

MIDNIGHT RUN
Konami

En plus de Sega et Namco, qui rivalisent pour nous sortir les meilleures simulations de courses possibles, Konami fait maintenant partie de la fête en nous proposant Midnight Run. Le jeu semble très classique, avec plusieurs voitures disponibles et trois circuits différents, plus ou moins techniques. Visiblement très beau, il ne manquera pas de faire craquer les fans du genre. Reste à tester sa « tenue de route », dès qu'il sortira en France.

MARVEL SUPER HEROES
Capcom

Après les X-Men, Capcom continue ses adaptations des héros de Marvel en proposant un jeu dans la lignée du précédent. Entre autres personnages, les fans apprécieront la présence de Spiderman, Captain America ou Iron Man. Question baston, on sait de quoi Capcom est capable et le jeu brillera sans aucun doute par son efficacité.

tips

STREET FIGHTER ALPHA : Les persos cachés

Pour sélectionner BISON

Appuyez sur le bouton 1 Player (laissez-le enfoncé). Sur l'écran de sélection persos, allez sur le point d'interrogation, puis faites : bas, bas, gauche, gauche, bas, gauche, gauche et appuyez sur petit et grand poing en même temps.

Pour sélectionner AKUMA

Même manipulation de départ, puis : bas, bas, bas, gauche, gauche, gauche et appuyez sur petit et grand poing exactement en même temps.

Pour sélectionner DAN

Même manipulation de départ, puis rapidement : petit poing, petit pied, pied moyen, pied fort, poing fort, poing moyen.

Une rubrique réalisée par Chris, avec la participation de Wonder.

MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

DAYTONA USA

Une réalisation impressionnante avec des graphismes en 3D remarquables !

La Console Saturn + Daytona USA + 1 Joypad 2590 F

GARANTIE MICROMANIA 1 AN

Mémoire de sauvegarde des jeux intégrée !!

NEW

FIFA SOCCER 96

La version 32 bits du fabuleux FIFA ! Des graphismes créés sur Silicon Graphics, une animation extraordinaire, le nom des joueurs des différents clubs ! **Indispensable !**

SATURN FRANÇAISE

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- 3 processeurs Risc Hitachi 32 Bits (+ 5 Microprocesseurs)
- Ram : 32 M Bits • Rom : 4 M Bits • Son stéréo laser - PCM Yamaha - 32 canaux
- Graphismes : 320 * 244 * à 704 * 480 en 16 millions de couleurs. 500 000 polyg./s
- Lecteur de CD Rom double vitesse (300Ko/s)
- Compatible CD audio, CD photo, CD vidéo (carte MPEG), CD graphics.
- Mapping, flat shading, gouraud shading, zoom, rotation, 5 plans de scrolling

Carte MPEG films CD Video disponible en magasin NEW

NEW

SEGA RALLY

Une fabuleuse adaptation du jeu d'arcade ! Des graphismes et une animation extraordinaires utilisant véritablement le potentiel de votre 32 bits ! **Bientôt disponible !!**

WING ARMS NEW

Vous vous retrouvez aux commandes d'un avion de chasse hypersophistiqué. Sur l'eau, dans l'espace ou encore dans des cavernes obscures vous devrez réussir des missions périlleuses !

VIRTUA COP

Une action infernale ! Armé de votre pistolet, éliminez des bandits peu recommandables !

NEW

RAYMAN

Six mondes délirants et colorés pour une soixantaine de niveaux ! Un jeu de plateforme génial dans lequel vous êtes en quête du Grand Protoon !

HIT

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

HIT **VIRTUA FIGHTER**

Une adaptation fidèle de l'arcade d'un jeu de combat fantastique 8 personnages avec leur grande variété de coups et de niveaux

NEW **VERTIGO**

Participez à des courses vertigineuses, à bord d'un engin futuriste protégé par un champ de force qui vous permettra de prendre des risques insensés !

NEW **VIRTUA HANG ON**

Une adaptation du classique de l'arcade ! Vous avez un choix de 30 motos pour participer à des courses de folie !

GRATUITE avec le 1er achat

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons

IMPORTANT Les prix indiqués sont valables jusqu'au 2 janvier 96 - * Sauf sur les Consoles Remise différée sous forme de bon de réduction de

NEW

LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 AULNAY-SOUS-BOIS - Tél. 48 65 35 39

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2e - Tél. 40 15 93 10
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA EVRY 2
Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA MONTPARNASSE
double sa surface avec le nouvel espace 32 bits et PC CD Rom !!
126, rue de Rennes
75006 Paris - Tél. 45 49 07 07
NEW

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Tél. 42 56 04 13
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE ETOILE
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA EURALILLE
Tél. 20 55 72 72

Commandez par Vente par Correspondance
MICROMANIA - B.P. 009
06901 Sophia-Antipolis Ced
Tél. 92 94 36 00
En décembre ouvert du lundi au samedi de 8h à 19h

MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

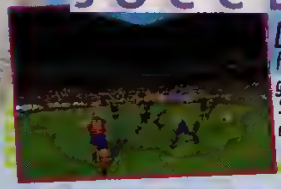
La Playstation + 1 Joypad 2099 F

GARANTIE MICROMANIA 1 AN

Caractéristiques
- CPU 32 bits RISC chip @ 33 MHZ
- Animation 66 millions Pixels/s
- Affichage 640 x 480 haute résolution
- Graphismes 16 millions de couleurs, polygoniseur et processeur 32 Bits spécialisé en animation 3D (360 000 polyg. /s) mapping, gourouraudshading en temps réel, zoom, rotations, effets spéciaux
- Son stéréo laser

3615 MICROMANIA
- 1 Playstation
- 10 jeux à gagner !!

FIFA SOCCER 96 — NEW



La version 32 bits du fabuleux FIFA ! Des graphismes créés sur Silicon Graphirs, une animation extraordinaire, le nom des joueurs des différents clubs ! **Indispensable !**

DOOM — HIT

Incontestablement la meilleure adaptation de ce hit sur console ! Une référence, tant pour les graphismes, la fluidité, la bande son, les effets de lumière ! Incontournable !

鉄拳 TEKKEN — HIT

Un jeu de combat vraiment fabuleux: 17 personnages possédant chacun des dizaines de coups.

VIX 3 — HIT

Une nouvelle version de ce fantastique hit ! Graphismes exceptionnels et animation déchiente ! Retourverez 15 personnages dans des combats plus gores que jamais

HIT RAYMAN

...x mondes délirants et colorés pour une soixantaine de ...veaux ! Un jeu de plateforme génial dans lequel vous ...es en quêye du Grand Pratoon!

HIT DISCWORLD

Un long jeu d'aventure tiré de l'oeuvre de Terry Pratchett, un écrivain anglais célèbre pour son humour ! 80 lieux à visiter à la recherche de différents objets !

HIT RIDGE RACER

La course de voiture sur console. Identique à l'arcade, vous avez une fabuleuse sensation de pilotage grâce aux graphismes extraordinaires et à la fluidité de l'affichage.

NEW TOH SHIN DEN

Le plus beau jeu de bastan sur console. Un réalisme parfait rendu grâce à l'effet de 3 D.

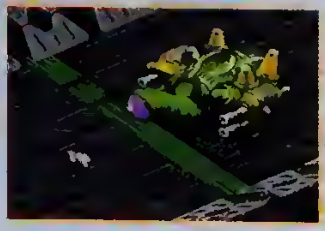
NEW SHOCK WAVE ASSAULT

...NTASTIQUE ! La version 32 bits du fabuleux jeu de ...ategie-aventure ! Un moteur de gestion de déplacement ...rain amélioré et des véhicules inédits !

NEW TWISTED METAL

Un seul participant survivra lors de ces folles courses de voitures ! 13 véhicules tous plus équipés que les autres rendent la rue vraiment dangereuse.

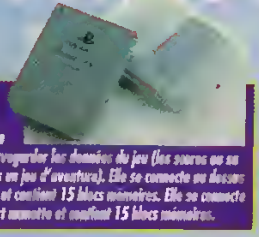
NEW VIEW POINT



Un jeu d'arcade fantastique ! Six niveaux avec de superbes décors et des ennemis en SGI. **Plus de 1000 ennemis à combattre !**

LES ACCESSOIRES PLAYSTATION

CABLE DE CONNECTION
...ux ce cable, ...nnectez 2 Playstation pour les ...ux à joueurs multiples ! ...lipo out et Destruction Derby sont les 2 ...nnaires jeux à en bénéficier.



CARTE MEMOIRE
La carte mémoire sert à lire et sauvegarder les données du jeu (les scores ou sa progression dans un jeu d'aventure). Elle se connecte au dessus du port manette et contient 15 blocs mémoires. Elle se connecte au dessus du port manette et contient 15 blocs mémoires.

MANETTE ASCII
Un nouveau design, différentes options supplémentaires (tir accéléré, ou mode pause) cette manette sera la manette des jeux d'action intenses !

NEGCON (Namco)
Conçue à l'origine par Namco pour Ridge Racer et Cyberslad, cette manette est en 2 parties pouvant tourner autour d'un axe central.

MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

NEW

ESPN Extreme Games

Une simulation de course hors norme ! Un jeu type road rash mais sur pl... à roulette ! Une action de folie !

NEW

PHILOSOMA

Un shoot 'em up plus beau que l'arcade ! Trois types de scrolling ensorcellant pour une action démente.

Destruction derby

HIT

Une super course de "stock car" où tout est permis ! Des moments à vivre incomparables grâce au cable de connection Playstation.

HIT

AIR COMBAT

15 Avions, 17 missions ! Une simulation de vol hyper rapide qui décoiffe lors des différentes missions de bombardement et d'interception.

wipEout

Une course futuriste pour des courses contre six autres véhicules ou tout simplement l'un contre l'autre.

HIT

Les Nouveautés indispensables à votre Playstation présentées dans un catalogue couleurs de 20 pages ! DISPONIBLE EN MAGASIN

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MAGASINS MICROMANIA

NEW

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 AULNAY-SOUS-BOIS - Tél. 48 65 35 39

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes — Ouvert tous les dimanches — NEW
5, boulevard des Italiens
Paris 2e - Tél. 40 15 93 10

MICROMANIA EVRY 2 — NEW
Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA MONTPARNASSE
double sa surface avec le nouvel espace 32 bits et PC CD Rom !!
126, rue de Rennes
75006 Paris - Tél. 45 49 07 07 — NEW

MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Tél. 42 56 04 13 — Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE ETOILE
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA EURALILLE
Tél. 20 55 72 72

3615 MICROMANIA - Tout le catalogue des jeux - (1,27 F. la minute)

GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

Sauf sur les Consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 2 janvier 95.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDE

PL16 Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage ATTENTION ! Consoles 60 F	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

Nom
Adresse
Code postal — Tél. — Ville

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE — Date d'expiration ..../.... — Signature

Commandez par tél. 92 94 36 ...
EN DECEMBRE OUVERT DE 8 à 19H DU LUNDI AU SAME...

Règlement. Je joins ☐ Cheque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Megadrive ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn

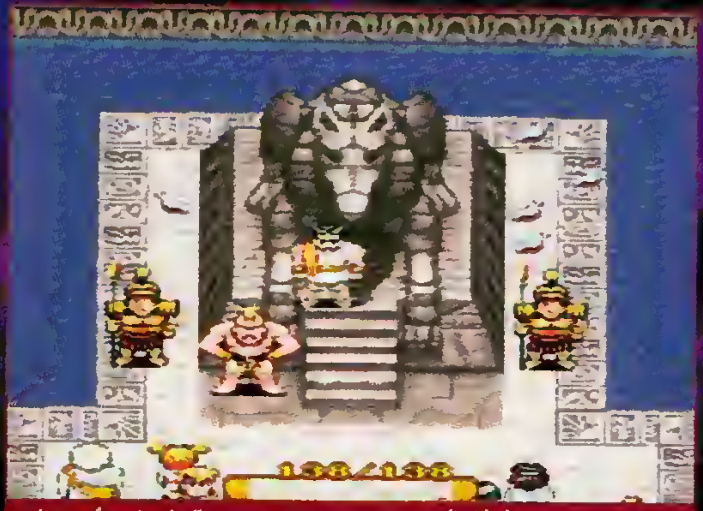
Il y a à peine plus d'un an, Secret of Mana arrivait sur le marché français avec, à la clé, les dialogues intégralement traduits. Aujourd'hui, alors que Secret of Mana 2 vient de sortir au Japon (cf. Player n° 58), la filiale américaine de Square propose un RPG reposant sur l'interface du dit Secret of Mana. Je dis bien l'interface car c'est le seul point commun avec ce jeu référence. Secret of Evermore constitue un épisode à part... Le contexte de ce soft reste original puisque l'aventure commence en 1960, dans un cinéma. Après un concours de circonstances à la limite de l'incongru, le héros (un cinéphile invétéré) et son chien se retrouvent dans un monde créé par un savant de génie. Le but de cette quête, vous l'avez deviné, consiste à regagner vos pénates. Ce monde parallèle mélange sans scrupule quatre civilisations différentes (préhistorique, antique, gothique et futuriste) de telle sorte qu'aucun décor, aucun personnage ne se ressemblent. La phase d'action se déroule « à la Zelda », c'est-à-dire que le héros et son chien combattent tout en se déplaçant. Comme dans Secret of Mana, il existe des niveaux de maîtrise pour chaque type d'arme. Vous pourrez ainsi vous spécialiser dans le maniement des épées et délaisser les épieux, les lances ou les haches, bien entendu, le jeu repose sur un système de magie assez complexe et très spectaculaire. Et l'utilisation fréquente d'un sort ou d'une arme accroîtra son efficacité. Comme il s'agit d'un jeu américain, les textes sont évidemment en anglais. Enfin, Secret of Evermore est un soft exceptionnel, bourré d'idées originales, qui mérite largement l'attention de tous les amateurs de jeux de rôle. Toutefois, je vous conseille d'attendre la version française, prévue pour janvier 96. On en reparle très bientôt...

Wolfen

Les combats ressemblent à s'y méprendre à ceux de Secret of Mana.

Secret of Evermore

Super Nes



Le scénario de l'aventure est entrecoupé d'événements qui se déroulent sous forme de séquences cinématiques.

Grâce au flair de votre chien, vous trouverez les ingrédients requis pour la composition des sorts.

Les combats et le système de gestion du personnage sont identiques à ce qui existe dans Secret of Mana version japonaise.

Des personnages versés dans les arts alchimiques vous apprendront des formules qui enrichiront votre panoplie de sorts.

3 mois d'essai

PLAYER ONE LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDÉO !

En vente chez tous les marchands de journaux.

MANGA PLAYER LE MAGAZINE DES FANS DE MANGAS !

Bon à découper ou à photocopier, et à retourner accompagné de votre chèque à l'ordre de [illegible]

Je m'abonne pour 3 mois

■ à Manga Player : 79 F au lieu de 90 F

■ à Player One : 84 F au lieu de 96 F

Nom :
Prénom :
Adresse :

Code postal : Ville :
Date de naissance :
Console(s) :

Signature obligatoire* :
* des parents pour les mineurs

Secret of Evermore

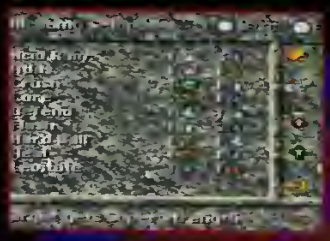
date et lieu de sortie
DISPONIBLE USA
éditeur
SQUARE SOFT
genre
RPG

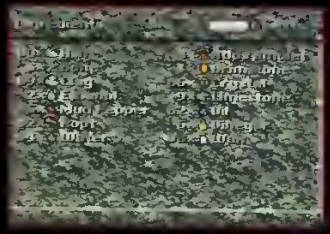
Une difficulté et une longévité exceptionnelles.
Un scénario béton.
L'ambiance sonore.

Il n'y en a pas.

La magie

Dans 99 % des jeux de rôle, on se retrouve plongé dans une histoire étroitement liée à la magie et au fantastique. Si Secret of Evermore ne dérage pas à la règle, le système de magie repose cette fois sur l'alchimie. Cela revient au même, avec toutefois une petite nuance : dans ces jeux, en général, les points de magie sont restaurés par du repos, tandis qu'ici, il se révèle indispensable de posséder les ingrédients nécessaires à la composition du « sort ». Vous pouvez vous les procurer (moines, cire, eau, os, huile, etc.) dans certains magasins ou les trouver dans la nature grâce au flair de votre chien.





Comme Secret of Mana, le jeu met à contribution le mode 7 pour animer des scènes spectaculaires.

Les boss

Les boss tiennent un rôle majeur, au même titre que la magie. La grande tradition de Square Soft est de proposer des créatures monstrueuses, dotées de milliers de points de vie. Il suffit ensuite de trouver quel type d'arme ou de magie rend vulnérable l'adversaire. La branche américaine de l'éditeur a opté pour des monstres aussi impressionnants, mais modestes en points de vie. Dans tous les cas, il faudra trouver une faille dans la défense adverse en observant ses déplacements et ses attaques. La plupart de ces confrontations peuvent durer jusqu'à vingt bonnes minutes !!

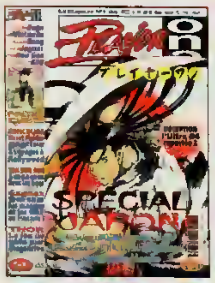
complétez votre collection !

47 novembre 94
Dossier : Jeux de rôle
Tests : Earthworm Jim, Secret of Mana, Batman & Robin, Mickey Mania, Super Bomberman 2, Micro Machines 2 MD, Micro Machines SN & GB, Le Roi Lion, FIFA 95 MD, Sonic & Knuckles...
Plans & Astuces : Megaman X

48 décembre 94
Dossiers : Saturn, Donkey Kong Country, Megadrive 32X
Tests : Soulblazer, Pitfall, Dynamite Headdy MD, Shining Force 2, King of Fighters '94, FIFA 3DO, Super GF II 3DO, Mr Nutz GB..

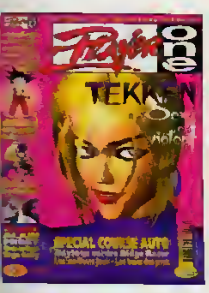
49 janvier 95
Dossiers : Dragon Ball Z 95
Tests : Aero 2, Zero, Super Punch Out, Desert Strike GB, Doom Jaguar, Soleil, Cannon Fodder, Samurai Shodown II, Need for Speed...
OTW : Clockwork Knight, Rockman X2, Gosmon 3, Uniracers.
Plans et Astuces :
Shining Force II

50 février 95
Dossiers : Player One 50e CES Las Vegas
Tests : Superstar Soccer, Demon's Crest, Ristar, Theme Park 3DO, Tetris & Dr Mario, Wario Blast, Return Fire...
OTW : Toh Shin Den, Victory Goal
Plans et Astuces :
Shining Force II



51 mars 95
Dossiers : Mangas et jeux vidéo, La 3D expliquée
Tests : Fatal Fury Special, NBA Jam TE, La Légende de Thor, Samurai Shodown MD, BC Racers...
OTW : Rayden, Cyber Sled, Kileak the Blood, Space Griffon...
Plans et Astuces :
Shining Force II

52 avril 95
Dossier : La saga Fatal Fury
Tests : Wario's Wood, Alien Soldier, Yû Yû Hakusho 3DO, Super BC Kid SN...
OTW : Panzer Dragoon, Myst, Chrono Trigger, Front Mission...
Plans et Astuces :
Shining Force II



53 mai 95
Dossier : Spécial Courses auto
Tests : Unirally, Theme Park MD, X-Men 2 MD, Gex 3DO
OTW : Dragon Ball Z, Tekken, Daytona USA...
Plans et Astuces :
La légende de Thor

54 juin 95
Dossier : Salon E³ de Los Angeles
Tests : Fatal Fury 3, Mario's Picross, Astérix et Obélix GB, Animaniacs GB
OTW : Astal, Jumping Flash, Gunner's Heaven, Virtual Hydlide...
Plans et Astuces :
La légende de Thor

55 juillet/août 95
Dossiers : La fin de DB Z, Judge Dredd, Saturn
Tests : Illusion of Time, Loney Tunes Basketball, Obelix SN, Batman & Robin MD, Slam'n Jam 95...
OTW : Rayman, Gran Chaser, Parodius Saturn, Earthbound...
Plans et Astuces :
La légende de Thor

56 septembre 95
Dossiers : Mangas et jeux vidéo, Earthworm Jim 2
Tests : Light Crusader, Prehistorik Man, Donkey Kong Land, Castlevania Vampire Kiss, Batman Forever...
OTW : Arc the Lad, Ace Combat, Rigiord Saga, VF Remix, DBZ PlayStation...
Plans et Astuces :
Virtua Fighter

57 octobre 95
Dossier : PlayStation
Tests : Destruction Derby, Wipe Out, Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Discworld, Killer instinct, Comix Zone MD, Rayman PSX et Saturn, The King of Fighter 95 Neo Geo, Space Hulk, Doom SN, Micro Machines 96
OTW : Zero Divide, Magic Knight Ray-Earth, Yoshi's Island, Robotrek...
Plans et Astuces :
Light Crusader

58 novembre 95
Dossiers : Mortal Kombat 3, ISS Deluxe, Tekken
Tests : Jim 2 MD, Myst Saturn, Tintin SN, Extreme Games PSX, Raiden Project PSX, Fifa 96 MD.
OTW : Secret of Mana 2, WingArms Saturn, Hermie Hopperhead PSX, Dragon Ball Z Super Famicom et GB...
Plans et Astuces :
Light Crusader

Bon de commande à découper ou à photocopier et a renvoyer a : *Player One* - Anciens numéros - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand
Tél. : 44 69 26 26 (faites le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne)

❑ **Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro. Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition.**

	Prix par exemplaire	Qté	Total
2 5 6 7 8 9 10 11	32 F (25 F + 7 F)		
13 14 15 16 17 18 19 22			
25 26 27 28 29 30 31 32	35 F (28 F + 7 F)		
33 34 35 36 37 38 39 40			
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51	37 F (30 F + 7 F)		
52 53 54 55 56 57 58	39 F (32 F + 7 F)		

Attention !
Les numéros 1, 3, 4, 12, 20, 21, 23, 24 sont épuisés.

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : **Ville :**

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

Over the World

Les meilleurs jeux venus

Beyond The Beyond

PlayStation

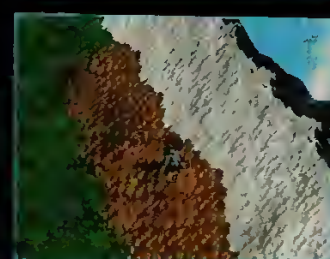
Beyond the beyond est un jeu d'aventure tout ce qu'il y a de plus classique. Vous incarnez un jeune héros, partez à l'aventure après avoir récupéré une épée, rencontrez des amis, des ennemis, affrontez des monstres... Un parcours sans surprise ! Exploitant assez modestement les capacités de la PlayStation, le jeu vous fait profiter d'effets sympathiques uniquement sur le mode Carte, tout en relief (placez-vous à côté d'une montagne, vous allez voir le résultat) et pendant les combats (voir encadré). On ne parle pas de l'intro du jeu, tout en images de synthèse, qui fait bien sûr honneur à la machine.

Si étendre des heures sur Beyond the beyond serait bien inutile. Comme bien d'autres jeux du genre en japonais, il suffit de dire qu'il est sympathique, qu'il mérite votre attention... surtout si vous ne savez pas lire ces petits caractères très spéciaux qui composent la langue nippone. Il vaut mieux alors passer votre chemin. Malgré tout, si vous faites partie de ces acharnés que rien n'arrête, nous vous proposons un maximum d'aide dans ces deux pages. Ce texte est volontairement court pour les mettre en valeur. Essayez de dire après qu'on ne pense pas à vous...

Chris et Reyda

Les choix possibles dans l'église sont, dans l'ordre : sauvegarder, ressusciter, soigner ou abandonner la partie.

Début du jeu. Vous pouvez commencer une partie, la continuer, effacer une sauvegarde ou abandonner.


Le mode Carte est très sympa. Lorsque vous bougez, l'effet de relief géré est saisissant.

Le jeune Berushi semble mal en point. Mais Annie, grâce à ses pouvoirs, saura le remettre sur pied...

Les réunions familiales de ce genre sont souvent riches en informations. Mais savez-vous les lire ?

Les combats sont représentés en 3D. C'est malheureusement le seul coup d'éclat graphique de Beyond the Beyond

LES RPG 16 BITS TOUJOURS ROIS

À voir des jeux comme Arc the Lad ou Beyond the beyond, on se pose des questions sur l'intérêt, pour un fan de jeux de rôle, d'investir dans une console de la nouvelle génération. Les machines 32 bits sont capables de grandes choses, c'est vrai, et pourtant les RPG qui sont sortis jusqu'à présent paraissent, dans l'ensemble, assez décevants. Certes, ils sont pour la plupart mieux réalisés que sur 16 bits, mais la différence n'est pas si flagrante. Prenons Seiken Densetsu 3 sur Super Famicom (testé le mois dernier), par exemple. Graphiquement, il est presque plus beau que Beyond the Beyond, ce qui paraît tout de même un comble. De plus, son scénario s'avère plus intéressant. Évidemment, les gens de chez Square sont spécialisés dans le domaine et savent tirer le meilleur de la Super Famicom — n'empêche, on peut se poser des questions. Bref, alors que pour certains genres — comme le baston ou la course — les machines 32 bits font des merveilles, le jeu de rôle, lui, reste à la traîne...

Beyond The Beyond

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
SONY

genre
RPG

Des effets visuels très réussis.

Des musiques d'ambiance excellentes.

Un RPG classique mais très sympa.

Les graphismes, dans l'ensemble, sont loin d'être extraordinaires.

Les textes en japonais, évidemment.

LES DIFFÉRENTES OPTIONS

Si vous décidez de tenter l'aventure en japonais alors que vous ne maîtrisez pas cette langue, voici les traductions des menus les plus utilisés.
Sur la photo, nous les avons numérotés.
Menu 1 : parler, observer (ou chercher), magie, objets et statuts.
Menu 2 (sous-menu de statuts) : caractéristiques, ordre des perso, ordre du groupe, options (vitesse des messages, des combats...) et tactiques.
Menu 3 (sous-menu des tactiques) : charge (attaque maximale), combat normal, réserve (on n'utilise pas la magie), protection et tactiques manuelles.
Il faut noter que les choix du menu 3 influent sur tous les persos, sauf le héros (Finn, le garçon que vous dirigez dès le début).
Sur ce, on vous souhaite tout de même bien du courage.

AMIE LE PRO. ☎ 43 57 96 27
11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

ACHETEZ VOS PERIPHERIQUES A PRIX DISCOUNT

ACHETEZ 500F de jeux d'occasion — CADEAU — GAGNEZ 1 JEU GRATUIT dans la colonne 100 F

ECHANGEZ ajouter 50F pour 1 jeu de même valeur

NEUF - NEUF

PLAYSTATION

Version européenne
+ 1 manette
+ 1 CD démo 2090 F
CADEAU : 2 échanges gratuits*

Version japonnaise
+ 1 manette
+ 1 jeu au choix* 2890 F
CADEAU : 2 échanges gratuits*
*dans la colonne à 249 F

OFFRE PERIPHERIQUES A PRIX DISCOUNT
uniquement avec l'achat d'une console neuve

MEMORY CARD	~~169F~~	149 F
MANETTE PAD	~~199F~~	169 F
JOYSTICK	~~399F~~	349 F
ACTION REPLAY	~~199F~~	169 F
PROLONGATEUR JOYSTICK	~~90F~~	69 F
CABLE LINK	~~169F~~	139 F
CABLE PERITEL	~~250F~~	150 F
SOURIS	~~299F~~	179 F

SATURN

Version francaise
+ 1 manette+ 1 jeu (Daytona) 2590 F
CADEAU : 3 échanges gratuits*
*dans la colonne à 249 F

OFFRE PERIPHERIQUES A PRIX DISCOUNT
uniquement avec l'achat d'une console neuve

MEMORY CARD	~~349F~~	299 F
VOLANT ARCADE	~~449F~~	389 F
CONTROL PAD	~~149F~~	129 F
VIRTUA STICK	~~299F~~	259 F
ADAPTATEUR 6 JOUEURS	~~259F~~	229 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL	~~249F~~	179 F
PRO ACTION REPLAY	~~199F~~	179 F
CABLE M PEG	~~1290F~~	1169 F

AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES
PERIPHERIQUES - CARTOUCHES
LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS,

OCCASION - OCCASION - OCCASION

SATURN occas (garantie 6 mois) 2400 F

249 F	290 F	349 F	390 F
ASTAL	DEADALUS	BLUE SEED	HANG ON 95
BATTLE MONSTER	GRAND CHASEN	DAYTONA (VF)	GOLDEN AXE
GALE RACER	PANZER DRAGOM	PANZER DRAGON VF	LAYER SECTION
MYST	SHINORIE DER	PRETTY FIGHTER	MAGIC KNIGHT RAY EARTH
VICTORY GOAL	VIRTUA HYDLIDE	SHINNING WISDOWM	WING ARMS

PSX occas (garantie 6 mois) 2400 F

249 F	290 F	349 F	390 F
GUNNER HEAVEN	ACE KOMBAT	BOXER ROAD	DOOM
KILEAK THE BLOOD	ARC THE LAD	HYPER SOCCER	MORTAL KOMBAT III
MOTOR TOONS	DRAGON BALL Z	PHILOSOMA	TOUKON RETSUDEN
JUMPING FLASH	RIGGE RACER	TEKKEN	TWINBEE DE LUXE
RAIDEN II	TOSHINDEN	ZERO DIVIDE	WIZARDRY VII

NEO GEO CD occas (garantie 6 mois) 2400 F

149 F	190 F	249 F	300 F
AERO FIGHTER II	ALPHA MISSION II	AGRESSOR OF DARK COMBAT	DOUBLE DRAGON
FATAL FURY SPECIAL	ANT OF FIGHTING II	KING OF FIGHTER 94	FATAL FURY III
SAMOURAI SHODOWN	KING OF MONSTER II	SAMOURAI SHODOWN II	SAUVAGE REIGNS
SIDE KICK II	LAST RESORT	WIND JAMMER	SIDE KICK III
TOP HUNTER	NAM 1975	WORLD HEROES II JET	VIEW POINT

3 DO occas (garantie 6 mois) 2000 F

150 F	200 F	250 F	300 F
BURNING SOLDIER	HELL	GEX	BLADE FORCE
REBEL ASSAULT	FIFA SOCCER	NEED FOR SPEED	FLYING MARE
SCHOCK WAVE	FLASH RAEN	RETURN FIRE	PANZER GENERAL
SHERLOCK HOLMES	ROAD RASH	SLAM & JAM	SPACE HULK
WAY OF THE WARRIOR	SAMOURAI SHODOWN	THEME PARK	WING COMMANDER III

NEO GEO occas (garantie 6 mois) 790 F

190 F	290 F	390 F	590 F
ART OF FIGHTING	3 COUNT BOUT	FATAL FURY SPECIAL	ART OF FIGHTING II
BLUE JOURNEY	BASE BALL 2020	MUTATION NATION	KARNOV REVENGE
BURNING FIGHT	EIGHT MAN	SAMOURAI SHO DOWN	SIDE KICK II
MAGICIAN LORD	FATAL FURY II	SENGOKU II	WIND JAMMER
NAM 1975	WORLD HEROES II	SPIN MASTER	WORLD HEROES II JET

MEGADRIVE occas (garantie 6 mois) 390 F

75 F	100 F	150 F	150 F
BATMAN RETURN	ALIEN III	AGASSI	ALADDIN
BONANZA BROTHER	DINO DINY SOCCER	ANOTHER WORLD	ASTERIX
BUDOKAN	ETERNAL CHAMPION	COOL SPOT	BATTLE TOAD
CALIFORNIA GAMES	EUROPEAN CLUB SOCCER	DRAGON	BUBSY II
GLOBAL GLADIATOR	FANTASIA	ECCO DOLPHIN	MIGHTY MAX
RAMBO III	FANTASTIC DIZZY	FIFA SOCCER	NHL PA 93
SHADOW OF THE BEAST	GRAND SLAM	MEGALOMANIA	PITFALL
STRIDER	JOHN MADDEN 92	MORTAL KOMBAT	SPLATTER HOUSE II
SUPER THUNDER BLADE	JURASSICK PANK	SHAQ FU	STREET OF RAGE II
SUPER HYDLIDE	ULTIMATE SOCCER	SONIC II	WARLOCK
	WORLD OF ILLUSION	TINY TOONS	WINTER OLYMPIC

200 F	200 F	250 F	300 F
BONKERS	ART OF FIGHTING	ALIEN SOLDIER	BATMAN FOR EVER
ECCO II	BODY COUNT	BOOGER MAN	BATMAN & ROBIN
FLASHBACK	BUBA & STICK	EARTH WORM JIM	LIGHT ERUSADER
NBA JAM	DOCTEUR ROBOTNIEN	FIFA 95	MEGA HOMBERMAN
ROI LION	DYNAMITE HEADDY	JUDGE DREED	MEGAMAN
SYNDICATE	NBA SHODOWN	NBA LIVES 95	PETE SAMPRAS 94
TAZMANIA II	NHL 94	NBA ACTION 95	PRIMAL RAGE
THUNDER FORCE IV	ROCKET KNIGHT	NHL 95	PUNISHER
TITI & GROS MINET	SUBTERRANIA	SAMOURAI SHODOWN	SONIC IV
TORTUE FIGHTER	SYNDIEATE	SLAM MASTER	STREET RACER
TRUE LIES	WOLF RINE	SPIROU	VIRTUA RACING
YOGI BEAR	X MEN	STORY OF THOR	

SUPER NINTENDO occas (garantie 6 mois) 390 F

100 F	150 F	150 F	200 F
AKELAY	ADAM'S FAMILY II	BOMBER MAN	ALADDIN
BILL LAMBER'S BASKET	CASTLEVANIA IV	DAFFY DUCK	FIFA SOCCER
CLAYMATES	COOL SPOT	DRAGON	FLASHBACK
GHOUL'S PATROL	DINO DINY SOCCER	MARIO ALL STAR	MARIO KART
JURASSIK PARK	GOOF TROOP	MR NUTZ	NBA JAM
MAGIC SWORD	INTERNATIONAL TENNIS TOUR	RISE OF THE ROBOT	PAGE MASTER
MECH WARRIOR	MAGICAL QUEST	ROGER RABBIT	ROI LION
R TYPE	STREET FIGHTER II TURBO	SENSIBLE SOCCER	V BALL
SUPER SOCCER	SUPER TUBRECAN	SHAO FU	WOLVERINE
TINY TOONS	SYNDIEATE	SKYBLAZER	YOSHIES EDORIES
	WARLOCK	VIRTUA SOCCER	ZELDA 3

250 F	250 F	300 F	350 F
BL AER THORNE	CHAOS ENGINE	ADAM'S FAMILY VALUE'S	DOOM
EANNON FODDER	DONKEY KONG	BATMAN ADBIN	FINAL FANTASY III
GEOMON FIGHT II	EARTHWORM JIM	BC KID	ILLUSION OF TIME
ILLUSION OF GAYA	LEMMINGS II	CHRONO TIGGER (JAP)	KILLER INSTINCT
JELLY BOY	MORTAL KOMBAT II	DRAGON BALL Z III	MIGHT & MAGIC III
JUNGLE BOOK	NBA LIVES 95	FATAL FURY SPECIAL	MORTAL KOMBAT III
JUNGLE STRIKE	NBA JAM TE	HERERERE S	PRIMAL RAGE
KICK OFF III	PAC IN TIME	INTERNATIONAL SOCCER	SUPER TUBRICAN II
R TYPE III	POWER DRIVE	JUDGE DREED	THEME PARK
ROEX N ROLL RACING	SOCCER SHOOT OUT	MEGAMAN X II	TERRO TOONS
SPARKSTER	SPARKSTER	SECRET OF MANA	YOSHI ISLAND
STREET RACER	SUPER METROID	SUPER STREET FIGHTER II	X MEN

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom
Prénom
Adresse

Code postal
Ville
Ma console
Tous nos prix sont TTC,
les promotions ne sont pas cumulables

J'achète — Noircissez ● le jeu que vous désirez
J'échange — Noircissez ● le jeu que vous désirez
Mettez une croix ⊗ pour le jeu que vous donnez. Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier

Jeux 30 F - Console 60 F Contre remboursement 80 F
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE Date d'expiration ☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Date Signature

PLAYER ONE + 12/95

On les dénombre en masse sur PC ou Mac... les Sim bien sûr, cette série de simulations incroyablement populaires : SimEarth, SimTown, SimFarm, SimTower, SimIsle — j'en passe et des meilleures ! Un peu à l'écart du mouvement, les consoleux connaissent surtout Sim City (le premier de la série), un fabuleux soft qui vous propose de construire et de gérer une ville. Sorti il y a deux ans sur micro, Sim City 2000 est la suite de ce titre légendaire. Il se présente en fait comme un SimCity, mais beaucoup plus complet. Les innovations pullulent : vue en 3D isométrique, choix immense de nouveaux bâtiments, gestion de plusieurs strates (vous devez construire des métros en sous-sol !), etc. Comme d'hab, c'est à vous de tout gérer : l'eau, l'électricité, les impôts, le nombre d'écoles, l'emplacement des services, la pollution, les loisirs... Stop ! la liste est infinie. Vous exercez la fonction de maire et devez trouver un bon équilibre entre les besoins de vos administrés et ceux (principalement financiers) de la municipalité. Une suprême leçon d'urbanisme et de civisme vous attend.

SCOTCHÉ DES HEURES DURANT !

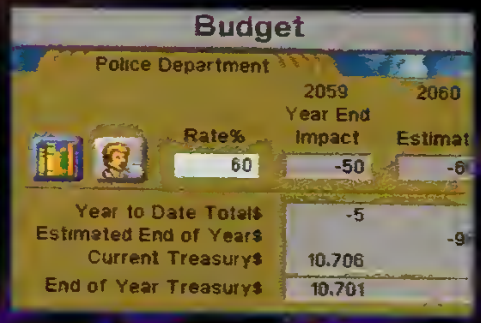
Méfiez-vous, SimCity 2000, tout comme le premier de la série, vous captivera rapidement... Voilà un jeu si fascinant qu'on retombe dans le panneau à chaque fois. On passe des heures à essayer d'atteindre à la perfection afin de contenter les citoyens, tout en préservant un capital indispensable à la bonne marche des affaires. Cette adaptation Saturn, très proche des versions Mac et PC, n'échappe pas à la règle. Quelques petits problèmes attendent cependant les habitués de la souris. Le jeu au paddle, ce qui paraît plutôt incommode dans ce genre de jeu. Sega France affirme qu'il sera possible d'utiliser la souris Saturn (toujours pas disponible à l'heure où nous écrivons ces lignes). À signaler qu'une version entièrement française devrait être disponible dans le courant du mois de décembre. Test complet dès que nous l'aurons entre les mains.

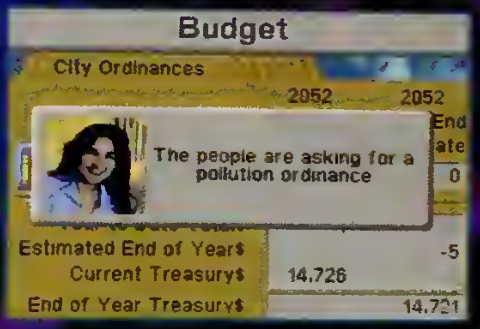
Calimero

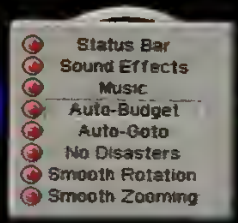
SimCity 2000
Saturn

Les fenêtres

C'est à vous de déterminer quel budget vous allouez aux différents services (police, pompiers, hôpitaux...). Vous décidez également des règlements municipaux. Des mesures (coûteuses) contre la pollution contribuent incontestablement au confort intellectuel et moral des citoyens. Afin d'équilibrer les blancs, pourquoi ne pas instaurer une petite TVA ? Pourquoi ne pas faire payer les parkings ? Suivez les conseils des spécialistes... ou punissez-leur directement toutes les responsabilités, si vous pédalez par trop dans la choucroute.







La fenêtre des outils doit mobiliser toute votre attention : construisez, détruisez, regardez le sous-sol, etc.

La marche à suivre...

Pendant tout le jeu, il s'agit de raisonner. Avant que les gens ne s'installent dans une nouvelle ville, il faut un minimum d'infrastructures. Commencez par installer une centrale électrique. Construisez ensuite les routes ou les voies ferrées, que vous pouvez au besoin relier à la ville-mitoyenne (les mouvements de population ont une origine !). Il ne vous reste plus alors qu'à réserver des emplacements aux industries et aux logements, et à approvisionner tout ce petit monde en eau.

date et lieu de sortie
DISPONIBLE USA
éditeur
MAXIS
genre
SIMU. ÉCONOMIQUE

Un jeu très complet et incroyablement prenant. Du jamais vu sur console.

Compliqué pour les novices. Pas facile à manier au paddle.

Une vue plus générale de votre ville. Pour travailler à petite échelle, mieux vaut zoomer à fond !

Pompiers et policiers sont indispensables au bon fonctionnement de l'ensemble. Vous verrez vite que leur répartition se révèle aussi importante que leur nombre.

Le journal permet de constater les évolutions technologiques qui transforment le visage de votre ville. Consultez-le pour voir si vous êtes à la page (!).

Over the World

La saison de Formule Un vient de s'achever. Quelle tristesse ! Il va falloir attendre quatre mois avant de pouvoir vrombir à nouveau... Et bien non ! F1 Live met à votre disposition dix F1 — et pas des moindres : celles de Schumacher, Hill, Hakkinen, Alesi et Katayama, quatre champions et... un Japonais ! Bien sûr, c'est un jeu fait par des Japonais, vous l'aurez donc dans le dos à chaque fois. Après avoir choisi une voiture entre les quatre qui restent, vous pourrez tourner en solitaire ou courir un Grand Prix. Dans ce dernier cas, six circuits vous attendent. Mais avant d'entrer en piste, il faudra encore régler votre machine : remplir plus ou moins le réservoir, ajuster les ailerons avant et arrière, choisir une boîte de vitesse automatique ou manuelle, et chausser des pneus rapides ou longue durée. Voilà — il est temps de se tirer la bourre...

Sur la grille de départ, vous partez vingt-quatrième et dernier. Et vous n'aurez que huit tours pour accomplir la remontée du siècle. Au vert, vous comprenez rapidement que vous allez prendre votre pied : les graphismes des circuits ne sont certes pas magnifiques, mais suffisamment réalistes. Les voitures sont superbes, exception faite de leurs roues, un peu trop « carrées ». Le meilleur réside dans l'animation, très rude, assurant des sensations convaincantes. Animation ralentie pourtant lorsqu'on allume la télé... (C'est-à-dire la télé dans le jeu : on peut afficher à tout moment un écran en incrustation qui retransmet une image, commentée en direct par deux Japonais qui n'arrêtent pas de parler, c'en est presque stupéfiant. Mais ça met une ambiance béton, bien plus que le simple ronflement des voitures.)

On reste bées devant le réalisme visuel, que dire alors de la jouabilité ? Le niveau de difficulté « Easy » propose même une assistance au freinage, afin qu'on puisse enfin briller à un jeu de course.

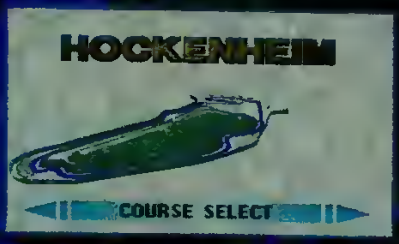
F1 Live simule l'aspiration : à haute vitesse, se placer derrière un concurrent offre quelques km/h en bonus.

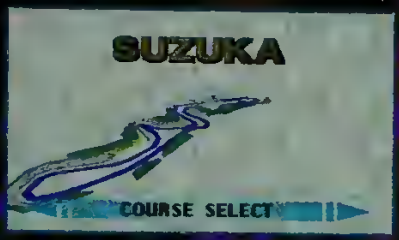
F1 Live Informations

Saturn

LES CIRCUITS

Il y en existe six, dont trois sont des circuits réels : Hockenheim, très rapide, Monaco, tortueux à souhait et Suzuka, équilibré. Les trois autres, plus ou moins complexes, sont nés de l'imagination des programmeurs de chez Sega.





27 Jean Alesi

3D oblige, F-1 live Information offre des angles de vue très sympa en fin de course.

D'ailleurs, les pros du paddle rattraperont rapidement l'ordinateur dans les quatre niveaux de difficulté (le quatrième est caché) — dommage ! Remarquez Daytona a le même défaut... De toute manière, les compétiteurs auront donc les deux yeux pour seul objectif de battre les meilleurs temps. Voilà mon jeu préféré sur Saturn, en attendant avec impatience Sega Rally...

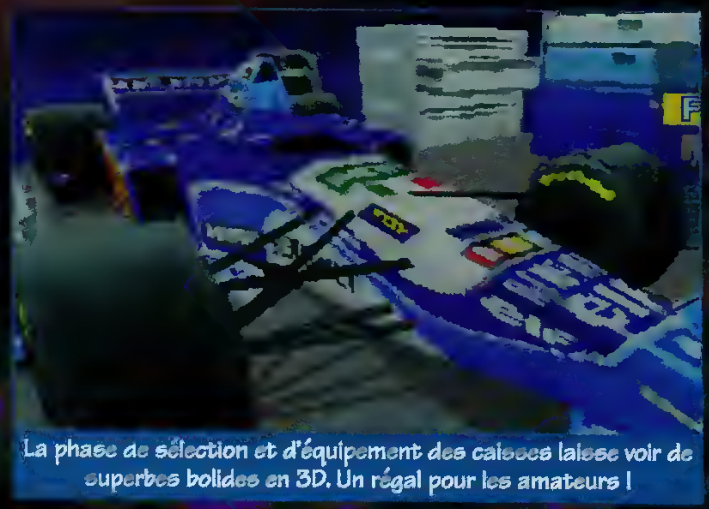
Milouse

F1 Live Information

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SEGA SPORTS
genre	COURSE ARCADE

Animation fluide.
Très bonne jouabilité.
Sensations...

Pas suffisamment difficile.
Courses de 8 tours uniquement.



La phase de sélection et d'équipement des caisses laisse voir de superbes bolides en 3D. Un régal pour les amateurs !

Un écran de télévision montrant la course peut être affiché en haut de l'écran. Il ralentit malheureusement l'animation.

SCORE GAMES
JEUX VIDEO CONCEPT
ST GERMAIN en LAYE
☎ 30.61.47.47 et FAX 39.73.20.22
42, rue de Paris - 78100 ST GERMAIN EN LAYE
• Mardi au samedi de 10h à 19h non stop
• RER St Germain en Laye • à 200 m du RER
ouvert le dimanche de 10h à 13h

revendez et achetez
vos JEUX et CONSOLES d'occasion
30 à 80% moins cher
QUE LES JEUX NEUFS

SATURN
→ CONSOLE neuve VF + Daytona + 1 PAD 2590 F

MANETTE SUP	149 F
ADAPTATEUR JEUX JAP/US	299 F
ARCADE RACER	449 F
ACTION REPLAY PRO	369 F
CARTE VIDEO MPEG	1 190 F

Jeux neufs

ACTUA SOCCER (VF)	TEL
CLOCKWORK KNIGHT 2 (VF)	349 F
CYBER SPEEWAY	349 F
FIFA 96 (VF)	349 F
HI OCTANE	369 F
MANOIR DES ÂMES PERDUES (VF)	399 F
MORTAL KOMBAT 2 (VF)	369 F
MYST (VF)	399 F
RAYMAN (VF)	399 F
SHINOBI X (VF)	349 F
THEME PARK	369 F
VIRTUA FIGHTER REMIX (VF)	269 F
WORMS	349 F

SONY PLAYSTATION
→ CONSOLE neuve VF + 1 PAD + CD DEMO 2099 F

MANETTE SUP	199 F
CABLE DE LIAISON	169 F
SOURIS	199 F
MEMORY CARD	169 F
FIGHTER STICK	399 F

Jeux neufs

AIR COMBAT	349 F
DESTRUCTION DERBY	369 F
FIFA 96	349 F
JUMPING FLASH	349 F
KILEAK THE BLOOD	349 F
PGA TOUR GOLF 96	369 F
RAIDEN PROJECT	369 F
RAYMAN	399 F
ROAD RASH	369 F
TEKKEN	399 F
THEME PARK	399 F
VIEW POINT	369 F
WING COMMANDER 3	369 F
WIPEOUT	369 F

SUPER NINTENDO
→ CONSOLE neuve SUPER NINTENDO + 1 manette 599 F
→ CONSOLE occas SUPER NINTENDO + 1 manette 379 F

Jeux neufs

ADDAMS FAMILY VALUE	399 F	KAWASAKI SUPER BIKES	TEL	SAILOR MOON	99 F
DBZ III (JAP)	299 F	MADDEN FOOTBALL 96	399 F	SOCCER SHOT OUT	449 F
DONKEY KONG 2	489 F	MARIO WORLD SANS BOITE	139 F	STREET RACER	299 F
EARTH WORM JIM 2	449 F	MORTAL KOMBAT 3	499 F	THEME PARK	369 F
FATAL FURY SPECIAL (JAP)	299 F	NBA LIVE 96	399 F	TINTIN AU TIBET	499 F
ILLUSION OF TIME + LIVRE	449 F	PREHISTORIK MAN	499 F		

Accessoires

MANETTE D ORIGINE	99 F
MANETTE ASCIIPAD	99 F
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	129 F
ADAPTATEUR SECTEUR	149 F
ADAPTATEUR 60 Hz	99 F
CABLE PERITEL	149 F
2 MANETTE INFRA ROUGE	199 F
SUPER GAME BOY OCCAS	249 F

Jeux occasion

ALADDIN	199 F	LE ROI LION	299 F	SECRET OF MANA + LIVRE	299 F
CASTLEVANIA 4	109 F	MAXIMUM CARNAGE	199 F	SPIDERMAN X MEN	139 F
DONKEY KONG COUNTRY	249 F	MICKEY MANIA	169 F	SUPER METROID + LIVRE	249 F
EARTH WORM JIM	279 F	MYSTIC QUEST	199 F	SUPER STREET FIGHTER	349 F
EQUINOX	134 F	NBA LIVE 95	249 F	TECHNO NBA BASKET	199 F
FEVER PITCH SOCCER	279 F	PARODIUS	139 F	TERMINATOR 2	199 F
JIMMY CONNORS TENNIS	169 F	PRINCE OF PERSIA	139 F	WOLFENSTEIN 3D	169 F
JURASSIC PARK	139 F	SCHTROUMPFS	279 F	ZELDA	249 F

GAME BOY
→ GAME BOY neuve 299 F
→ GAME BOY occas 199 F
→ GAME BOY couleur neuve 335 F
• BATTERIE + ADAPTATEUR SECTEUR 129 F
• HOUSSE ANTI CHOC 39 F
• LOUPE ECLAIRANTE 59 F

Jeux neufs

ALADDIN	249 F
DONKEY KONG + CD AUDIO	269 F
EARTHWORM JIM	249 F
ORELIX	249 F
PRIMAL RAGE	269 F
STREET FIGHTER 2	249 F
WATERWORLD	249 F

Jeux occasion

GOLF	99 F
HOOK	139 F
MORTAL KOMBAT	139 F
OCTOBRE ROUGE	99 F
TERMINATOR 2	99 F
ZELDA	169 F

Jeux occas. a partir de 39 F

SEGA

MEGADRIVE
→ CONSOLE neuve MEGADRIVE II + 1 manette + 1 jeu 599 F
→ CONSOLE occas MEGADRIVE II + 1 manette 349 F
→ CONSOLE occas. MEGADRIVE I + 1 manette 279 F

Jeux neufs

BATMAN FOREVER	399 F	MARSUPILAMI	399 F	SPIROU	399 F
ETERNAL CHAMPION	149 F	MORTAL KOMBAT 3	449 F	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	399 F
FIFA 95	249 F	MS PACMAN	299 F	SUPER SKIDMARKS	TEL
FIFA 96	399 F	NBA LIVE 96	399 F	WEAPON LORD	469 F
JOHN MADDEN 96	399 F	NHL HOCKEY 96	399 F	WORMS	369 F
LIGHT CRUSADER + LIVRE	449 F	PGA TOUR GOLF 96	399 F		
		SONIC COMPILATION	199 F		

Accessoires

ADAPTATEUR SECTEUR MD1	99 F
MANETTE SUP	99 F
MANETTE OCCAS	59 F
2 MANETTES INFRA ROUGE	199 F

Jeux occasion

ALADDIN	169 F	JUNGLE STRIKE	249 F	MORTAL KOMBAT	99 F
ALIEN 3	99 F	KID KAMELEON	79 F	SOLEIL	279 F
BATMAN RETURN	99 F	LANDSTALKER	249 F	TEAM USA BASKET	139 F
DESERT STRIKE	209 F	LE ROI LION	249 F	TERMINATOR 2	99 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	79 F	MC DONALD GLOBAL GLADIA.		THEME PARK	279 F
FIFA SOCCER	139 F	JOR	79 F	THUNDER FORCE IV	169 F
FLASHBACK	149 F	MOON WALKER	99 F	WORLD CUP ITALIA 90	49 F

GAME GEAR
→ CONSOLE neuve 599 F
→ CONSOLE occas 299 F
• LOUPE 69 F
• BATTERIE 149 F

Jeux neufs

BATMAN FOR EVER	299 F
CAESARS PALACE	269 F
EARTHWORM JIM	299 F
FIFA	279 F
KAWASAKI	199 F
POWER RANGER 2	299 F
PRIMAL RAGE	269 F

Jeux occasion

CHUCK ROCK	99 F
PREDATOR 2	79 F
STREET OF RAGE	129 F
SUPERMAN	79 F
TERMINATOR 2	79 F
WORLD CUP 94	99 F

Jeux occas. a partir de 39 F

MEGA CD
→ CONSOLE neuve + 1 jeu 799 F
→ CONSOLE occas + 1 jeu 549 F

Jeux neufs

BATMAN RETURN	99 F
DUNGEON MASTER II	199 F
EARTH WORM JIM	399 F
REBEL ASSAULT	149 F
TOMCAT ALLEY (VF)	449 F

Jeux occas.

BRUTAL	199 F
CHUCK ROCK	139 F
ECCO	169 F
GROUND ZERO	169 F
MICROCOSM	139 F

3 DO
→ CONSOLE FZ10 neuve + 1 jeu 2590 F
→ CONSOLE occas + 1 jeu 1350 F

Jeux neufs

BLADE FORCEZ	379 F
GEX	199 F
KILLING TIME	379 F
SPACE HULK	299 F
WING COMMANDER 3	369 F

Jeux occas.

JEUX D'OCCASION A PARTIR DE 99 F

Téléphonez pour disponibilité et réservation des jeux

Pendant tout le mois de décembre
15 à 20%
sur des jeux signalés en boutique
1 cadeau offert pour tout achat supérieur à 500 F

A retourner exclusivement à
ou commande sur papier libre
SCORE GAMES JEUX VIDEO CONCEPT
42 rue de Paris 78100 St Germain en Laye
Nom
Prénom
Adresse
Code postal Ville
Tél

TITRE	CONSOLE	PRIX

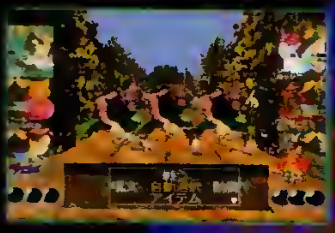
Frais de port(colissimo) : console 60 frs, 1 à 3 jeux 30 frs
☐ Chèque ☐ Mandat Date Signature

Over the World

Wizardry VII

machine
PLAYSTATION
éditeur
SOLITON

Wizardry a été l'un des premiers jeux de rôle à voir le jour sur ordinateur (à l'époque sur Apple 2). En ce temps-là, les donjons étaient représentés en 3D « fil de fer » et on ne déplaçait en « case par case ». Aujourd'hui, Wizardry VII reprend ce principe archaïque de déplacement. On se retrouve donc avec un jeu techniquement en dessous de tout : graphismes laids, scènes 3D lents. Heureusement, comme souvent dans Wizardry, l'histoire pourrait bien rattraper le tout. À voir éventuellement... si le jeu est traduit.



Power Instict 2

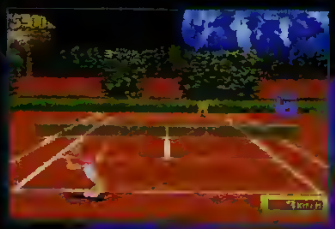
machine
PLAYSTATION
éditeur
ATLUS

Power Instinct 2, classique jeu de baston en 2D, nous propose des options classiques (tournoi, mode versus...) et dix-sept personnages. Apparemment plutôt drôle, avec ses protagonistes hors du commun (un homme-chien, une espèce de grosse catcheuse, un gamin obèse...), le jeu se révèle en réalité totalement ridicule. Les coups spéciaux sont grotesques, les décors et les musiques pitoyables... Bref, même si les commandes répondent bien et que le système de superattaques — désormais classique — rehausse quelque peu l'intérêt du jeu, Power Instinct 2 est hallucinant de médiocrité. À la poubelle !

Virtual Open Tennis

machine
SATURN
éditeur
IMAGINEER

Alors que la PlayStation possède déjà deux — moyennes — simulations de tennis à son actif, la Saturn se dote enfin de la sienne. Avec Virtual Open Tennis, vous avez la possibilité de disputer des matchs amicaux ou des championnats, en simple ou en double. Comme d'habitude, le jeu sacrifie au rite de la 3D mappée, chère aux consoles 32 bits. Malheureusement, le résultat n'est pas franchement convaincant sur le plan esthétique. Mais le pire reste à venir ! La jouabilité est franchement très médiocre : la gestion des collisions, plus qu'approximative, et le jeu en fond de court quasiment ingérable ont de quoi rendre fou. Bref, cette simulation ne possède que peu d'atouts et déçoit complètement.



Hang On GP '95

machine
SATURN
éditeur
SEGA

Franchement, quand on voit certains jeux Saturn, on se demande si Sega a vraiment envie de vendre sa console. Hang On GP '95 en est une brillante illustration. Cette célèbre simulation de moto issue des salles d'arcade ne présente aucun intérêt. Même si graphiquement elle est honnête, la jouabilité, elle, frise le zéro pointé. Le pilotage se réduit à de grands coups de guidon hyperbrusques, qui ont tôt fait de vous envoyer dans le décor ; la gestion des collisions (avec les adversaires ou les décors) est consternante et le son atroce ! Vous l'aurez compris, en un mot comme en mille, Hang On GP '95 sur Saturn ne vaut pas tripette !

Hyper Formation Soccer

machine
PLAYSTATION
éditeur
HUMAN

Hyper Formation Soccer, que les possesseurs de la NEC connaissent depuis longtemps, a été également le premier jeu de foot sorti sur Super Nes, sous le nom de Super Soccer. Bref, une référence en la matière, mais seulement disponible sur la PlayStation japonaise, et très bientôt sur l'européenne (et nutrique Stop Info). Grâce aux capacités de la bécane, vous pouvez choisir entre plusieurs vues différentes. Les graphismes, hélas, ne sont pas à la hauteur de nos espérances, et n'ont guère bougé depuis leur passage sur 16 bits. On reviendra dessus d'ici quelques mois, lors de la sortie en Europe.

Grand concours Star Wars

Gagne des BD, des K7 vidéo, des jeux vidéo, des livres... Star Wars

Les questions

1) Quel est le nom du chasseur de primes qui, avec Darth Vader, capture Han Solo ?
A. Boba Fett
B. Dengar
C. Zvekuss

2) Han Solo a gagné le "Millenium Falcon" au cours d'une partie de Sabacc. Quel était le nom de son ancien propriétaire ?
A. Luke
B. Lando Calrissian
C. Jabba

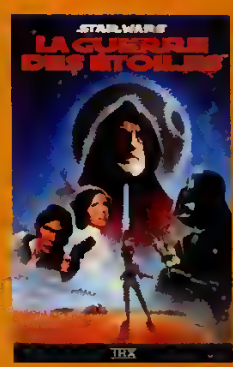
Les lots

1er prix

1 BD Star Wars "L'Héritier de l'Empire" dédicacée par Vatine & Blanchard
1 BD Star Wars "L'Empire des Ténèbres"
La Trilogie Star Wars (3 K7 vidéo)
1 jeu vidéo "Super Return of the Jedi" pour Game Boy
1 pocket "L'Héritier de l'Empire"

Du 2e au 10e prix

1 BD Star Wars "L'Héritier de l'Empire"
La Trilogie Star Wars (3 K7 vidéo)
1 jeu vidéo "Super Return of the Jedi" pour Game Boy
1 pocket "L'Héritier de l'Empire"



Pour participer à ce grand concours

Compose le 36 68 77 33 et joue avec nous en direct. Tape le 3615 Player One, rubrique Jeux, ou adresse tes réponses, sur carte postale uniquement, en indiquant tes nom, prénom et adresse à :
Player One, Concours STAR WARS,
BP 4,
60 700 Sacy-le-Grand.

POCKET

Extrait du règlement :
Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 10 BD Star Wars "L'Héritier de l'Empire" (Dark Horse), de 1 BD Star Wars "L'Empire des Ténèbres" (Dark Horse), de 10 cassettes vidéo de la trilogie "Star Wars" (PFC), de 10 jeux vidéo "Super Return Of The Jedi" pour Game Boy (Ludi Games), de 10 pockets "L'Héritier de l'Empire". Les réponses devront parvenir avant le 28 décembre 1995 à minuit. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Ces résultats seront publiés dans Player One n° 61 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 24 janvier 1996.

36 68 77 33
Gagnez plein de cadeaux
逮捕しちゃうぞ
YOU'RE UNDER ARREST
FILE
1
Les lots
20 K7 vidéo
"You're Under Arrest"
(sous-titré en français)
AK VIDEO
Vous avez besoin de trucs, de codes...
Vous voulez tout savoir sur l'univers des jeux vidéo
Téléphonez vite au
36 69 77 33
Player One : 100 % information
Copyright : Kodansha, Bandai Visual/AK video

DOOM

Faites chauffer votre mitraillette, astiquez le fusil à pompe, épaulez votre lance-roquettes et éloignez les enfants : le ménage d'hiver peut commencer!

Un dossier gore réalisé avec leurs tripes par Milouse, Le Flou et Bubu, la « troïka de l'enfer », avec la collaboration de Mahalia, impuissante devant tant de haine.

DOOM

Doom, la star des jeux sur PC, après avoir tenté la conquête de nombreuses consoles avec plus ou moins de succès, arrive enfin sur PlayStation. Ça va faire très mal...

GORE

Doom est violent, extrêmement violent — et même gore. Les quelques images en témoignent. Au-delà de la violence de l'action, on tombe régulièrement sur des mises en scène macabres : pendus, crucifiés, etc.

force de jouer avec les téléporteurs, vos collègues de la base UAC située sur Mars ont introduit le ban et l'arrière-ban de tous les démons de l'enfer. Seul survivant, vous allez devoir vous frayer un chemin dans une bonne cinquantaine de niveaux (Doom 1 et 2 sont intégrés), infestés de monstres.

Ce que me plaît particulièrement chez les squelettes, c'est le bruit de leurs os qui s'effondrent après le coup de fusil fatal.

AMBIANCE...

« En descendant l'escalier, je sentais l'angoisse m'envahir. Tout devenait plus sombre à chaque marche. Les murs semblaient suinter. Et ce souffle rauque qui ne voulait cesser... En bas, quelque chose m'attendait. Le canon scié de mon fusil à pompe était glacé : je n'avais plus de quoi l'utiliser depuis bien longtemps. Malgré mes pas hésitants, je fus surpris par la fin des marches. L'obscurité était totale. Dans la pièce, un mystérieux rayon

de lumière, trop dense pour être naturel, éclairait un sac à dos débordant de munitions. Au moment où mon bras intercepta cette lumière, la terre trembla un bref instant. Le scuffle inquiétant fit place à un violent grognement. Sans perdre une seconde, je chargeai le fusil et tirai un coup à l'aveuglette. Une brève lueur trahit une ombre dévalant l'escalier. Je glissai deux autres balles dans le canon et tirai vers celle-ci. Un second grognement se fit entendre, suivi d'un bruit sourd. L'odeur du sang, puis le silence à nouveau troublant... »

Cela n'est pas un roman, ni un rêve. Ni même un jeu. C'est Doom : une expérience.

LE « DOOM-WORLD »

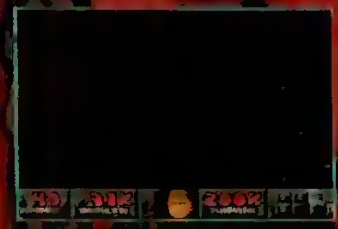
Plongé dans un monde virtuel, vous allez expérimenter les deux états qui caractérisent les Doomeurs : peur et jouissance. Chaque niveau est une sorte de labyrinthe, représenté en 3D, mais bien plus complexe qu'à l'accoutumée : outre les inévitables murs (d'apparences diverses), on trouve des portes dont certaines réclament une clé, des ascenseurs, des escaliers, des balcons, des fenêtres et des lieux extérieurs ou intérieurs. Bref, c'est un espace très proche de la réalité. D'ailleurs, le joueur évolue dans Doom comme dans la vie : il marche, court, se tourne, exécute des pas chassés. Et cela sans difficulté, si bien qu'on oublie vite le pad/clavier. Même topo pour le son : si un bruit provient de votre gauche, vous l'entendrez à votre gauche (d'où l'intérêt de jouer avec un casque). Une musique sort des concerts de sons d'ambiance : grincements, cris de bébés, etc. Le tandem jouabilité-réalisation est si parfait qu'on a rapidement tendance à se croire DANS le jeu, ce qui ne s'était encore jamais vu dans un jeu d'action.

LE « DOOM-PEOPLE »

Heureusement, il y a un peu de piment dans ce monde-là. A commencer par les démons, plus belliqueux et effrayants que jamais (voir « Doom : le bestiaire », p. 70). Ceux-ci se payent même le luxe d'être intelligents, ouvrent les portes et peuvent se battre entre eux, pour peu que vous ayez fait se croiser leurs tirs ! Certains volent en vous tirant dessus, d'autres vous coursent pour vous dévorer. S'il n'y avait tout un attirail pour s'en débarrasser, on se plaindrait presque de leur présence. Revolver, mitraillette, fusil à pompe (simple ou double), canon plasma et le super nettoyeur BFG-9000, sont autant de moyens de communiquer votre exaspération à un monstre un peu trop collant. Ah ! J'allais oublier la tronçonneuse, qui est à la chirurgie ce que Gargantua est à la gastronomie... Attention : les armes et munitions ne sont pas infinies. Il faudra les traquer, puis les utiliser avec parcimonie. Enfin pas trop quand même : faut qu'ça saigne !

L'Arachnoïdon a touché le Baron en me visant. Alors, celui-ci lui a répondu. Puis c'est l'escalade : ils se frittent jusqu'à ce que mort s'ensuive.

J'ai marché là où il ne fallait pas, ainsi soit-il. En quelques secondes, une armée de diablotins s'est téléportée sur les lieux.



VARIATIONS

Doom est un jeu d'ambiance. Admirez comment une pièce passe progressivement de la lumière à l'obscurité totale.

TEXTURISATION TEXTURISANTE

N'en déplaise à El Niño, je tiens à parler des textures, ces images plaquées (comme des posters) sur les parois des niveaux et qui donnent une impression de matière. On a ainsi le sentiment d'évoluer successivement dans des décors constitués de pierre, de brique, de terre, de marbre, de bois, de lave, etc. Sols, murs et plafonds sont très convaincants. D'ailleurs, je suis convaincu. Pas toi, Kidou ?

DOOM

Le coup des bidons à essence, ça fait toujours marrer. Tu tires dessus, et tout explose. Même les monstres... et mêmes toi, des fois.

Partez pas déjà ! Je ne vous ai pas dit combien ce jeu était excellent. On ne s'en lasse jamais. Même après avoir visité les niveaux de fond en comble, ce qui prend au bas mot quelques dizaines d'heures, juste pour casser du monstre. Si vous n'avez jamais joué à Doom, vous ne pouvez savoir à quel point c'est bon de vider son fusil à pompe sur un diablotin, qui recule sous l'impact et s'écrase au sol, les tripes à l'air. On se sent beaucoup plus calme ensuite, dans la « vraie vie ». Si vous avez besoin d'un exutoire pour éviter de frapper votre meilleur ami, vous pourrez jouer à deux (avec deux PlayStation). Et profiter au maximum de ce jeu, ULTIME !

Milouse,
apaisée...

ET LA LUMIERE FUT

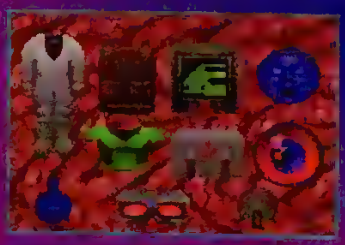
Les éclairages de ces lugubres dédales sont très étudiés. Et la version PlayStation est la seule à proposer des effets de lumières colorés. Les tons sont un peu criards, mais là je chipote... J'avouerai même que le rouge est très réussi.

éditeur	WILLIAMS
genre	DÉFOULOIR
joueur(s)	1 OU 2 (CABLE)
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	INFINI
difficulté	RÉGLABLE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F

La seule idée que quelqu'un puisse faire un reproche à ce jeu m'est profondément insupportable. LE jeu à posséder sur PlayStation.

LES BONUS

Il n'y a pas que des armes et munitions qui traînent dans les couloirs. On y trouve aussi des trousses de soin, des armures, des sphères d'invisibilité, d'invincibilité et de super santé, des lunettes « vision de nuit », des combinaisons anti-poison, ainsi que des sacs permettant de porter encore plus de munitions, afin de zigouiller encore plus de monstres.



GRAPHISME	96%
C'est en 3D et c'est tout bonnement magnifique. Comme en plus, c'est varié...	
ANIMATION	94%
Compte tenu des détails, c'est excellent. Mais cela manque quelquefois de fluidité.	
SON	98%
Sons parfaits utilisant la stéréo sur fond de musique d'ambiance flippante.	
JOUABILITÉ	98%
Le paddle de la PlayStation semble avoir été conçu pour jouer à Doom.	

LES AVIS DE LA RÉDAC

L'AVIS DE CALIMÉRO

« Si Milouse arrêtait de me gonfler avec, ce serait sûrement déjà un jeu moins chiant ! Je n'ai jamais aimé Doom, et je ne vois pas pourquoi je commencerais aujourd'hui. » (Note de Milouse : laissez, y a rien à faire !)

Caliméro n'aime pas Doom. Doom n'aime pas Caliméro.

L'AVIS DE CHON

« Doom, je ne doute pas que ce soit marrant à deux en réseau. Mais seul, ça m'amuse cinq minutes. Non, Milouse, jouer à Doom ne demande pas un Q.I. monstrueux ! Et j'avoue que j'ai un peu de mal à m'accrocher à ce jeu bourrin. Désolé... »

Chon aime bien jouer à Doom, mais faut parfois l'aider un peu.

L'AVIS DE MILOUSE

« Quand un jeu atteint une telle perfection, il n'y a plus qu'à acheter un écran de 80 cm, murer les fenêtres, mettre un casque et éteindre la lumière. (N.D.L.R. : vous aurez compris à la mine ravagée et aux yeux exorbités de notre testeur que ce régime est fortement déconseillé...) »

Milouse, d'ordinaire si jovial, est récemment devenu étrangement associable.

AVIS SAM

OK, Doom est un excellent jeu PC. OK, la version PlayStation est bien réalisée, mais il ne faut pas s'emballer. Deux atouts font le charme de ce produit PC. Le premier est son éditeur de niveaux, qui nous a permis de profiter de la créativité de passionnés (des milliers de niveaux sur PC contre cinquante ici). Le second est le mode en réseau via modem. Le Doomeur devra maintenant se balader avec sa télé et sa PlayStation pour jouer chez ses potes.

Quand on parle de Doom PSX, Sam voit rouge.

L'AVIS DE WOLFEN

« Doom est incontestablement le jeu le plus stupide de l'histoire du jeu vidéo. Passer son temps à bourriner tout ce qui bouge, c'est bon pour les frustrés. Tu sais, tu as, à l'armée, ils recrutent en là-bas, au moins, tu pourrais jouer en grandeur nature. »

Doom est stupide. Stone en est tout retourné.

L'AVIS DE MC YAS

« Ne connaissant pas bien Doom, la version PlayStation m'a donné l'occasion de découvrir ce mythe. Et je ne le regrette pas : l'ambiance est tripante, la violence permanente et la jouabilité parfaite. Je fais dorénavant partie des Doomaniaques. Doom est sans doute LE jeu qui me fera acheter une Sony pour Noël. »

L'AVIS D'ELWOOD

« Fan depuis toujours de la version PC, j'ai pris un grand plaisir à découvrir cette excellente mouture PlayStation de Doom, qui se paie même le luxe d'apporter quelques nouveautés intéressantes. A conseiller à tous les joueurs en mal de sensations fortes et d'hémoglobine ! Un petit bijou... »

Elwood y a pris goût et il en perd la tête.

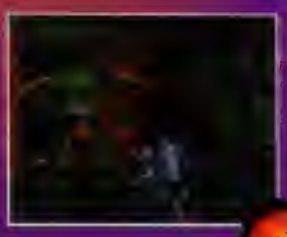
AVIS DE DIDOU

« Doom, j'adore et, même si je n'ai pu faire qu'une toute petite partie sur l'installation (cent... de Milouse), je le trouve encore plus prenant que sur PC. Or, je trouve les ambiances sonores (musique et bruitages) encore plus angoissantes. Bref, cette version de Doom compte parmi les rares jeux qui m'ont pleinement satisfait. »

DOOM : L'HISTORIQUE

Automne 1993... Doom fait son apparition dans le monde du shareware sur PC. Le shareware est un principe simple de distribution, inconnu dans le domaine des consoles : l'éditeur livre gratuitement une partie du jeu et si, plus tard, vous voulez la suite, vous payez un prix normal (neuf niveaux de Doom furent donc ainsi « lancés dans la nature »). Ce bout de jeu, gratuit, surpasse alors tous les softs à 400 francs du commerce ! Le succès est foudroyant et les dix-huit autres niveaux se vendent comme des petits pains. Le phénomène Doom ne fait que commencer. Rapidement, des passionnés programment des logiciels permettant à n'importe quel joueur de créer ses propres niveaux. Quelques mois plus tard, des milliers de levels inédits sont disponibles sur PC, et pour pas un rond ! ID Software, le géniteur, encourage ce fait de société et sort Doom 2. Résultat : l'image de marque de l'éditeur californien est à son apogée : les fabricants de consoles sont à ses pieds et Doom est adapté sur la plupart des supports (32X, Jaguar, Super Nintendo, et aujourd'hui PlayStation). Des versions 3DO, Saturn et Ultra 64 sont Prévues. Notons que les possesseurs de versions consoles ne peuvent bénéficier des fameux niveaux inédits.
ID Software a également pondu Heretic, dérivé de Doom, mais qui se situe dans un contexte médiéval fantastique. Hexen, sa savoureuse suite, vient de sortir sur PC et fait déjà un tabac. Bonne nouvelle : il est aussi prévu sur PlayStation !

Hexen présente quelques améliorations techniques par rapport à Doom — comme la possibilité d'utiliser des objets magiques, de voler, de nager, de lever ou de baisser la tête...



DOOM : LE BESTIAIRE

Ils sont là ! Partout et nulle part. Les démons peuvent vous attendre derrière n'importe quel mur. Petit mode d'emploi pour limiter les dégâts.

ANCIENS SOLDATS

Vos camarades de chambrée et de douche sont devenus des zombies, prêts à vous tirer dans le dos avec leur revolver.
Arme conseillée : abattez ces traîtres d'un coup de fusil à pompe. Les munitions qu'ils vous laisseront s'avéreront fort utiles pour recharger votre pistolet ou votre « mitraleuse ».

ANCIENS SERGENTS

Vos gradés, autrefois... Complètement dégénérés, ils sont devenus eux aussi des zombies. Les anciens tire-au-flanc se sont transformés en trente-cinq tireurs armés d'un fusil à pompe semblable au vôtre (un bien cela).
Arme conseillée : vengez-vous d'un coup de votre vieux fusil à pompe. Ils tiennent le leur sur place avec quatre munitions.

DIABLOTINS

Ne les confondez pas avec le Chewbacca de « La Guerre des étoiles ». Ils sont nettement moins poilus et n'hésitent pas à vous lancer des boules de feu, et à vous grifler au corps à corps.
Arme conseillée : un coup bien de fusil à pompe d'un l'autre ! Non mais !

SPECTRES ET DÉMONS

Ces cochons mutants, tout droit sortis de chez Dechavanne, vous poursuivent en famille (Trine & Co.) pour vous mordre les fesses. Ils existent en trois modèles : noyés (vert cadavre), transparents (polyphosphates), ou « radiographiés » (irradiés et deux fois plus résistants).
Arme conseillée : la tronçonneuse, idéale pour découper le jambon. Elle ne consomme pas de munitions. Abritez-vous dans un recoin pour les prendre un par un.

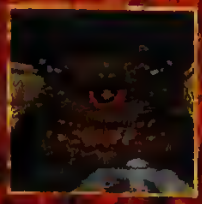
AMES PERDUES

Ces « têtes de mort », comme dirait MC Yos, se déplacent en l'air, toujours en bande. Elles fondent sur vous pour vous donner un coup d'boule dans la tête de mort, comme dirait encore MC Yos. Et ça fait mal.
Arme conseillée : le fusil à plasma, pour ne pas vous laisser submerger par leurs assauts.

CACODÉMONS

Ces grosses démoniaques volent lentement, mais sûrement. Elles crachent de grosses boules de feu tout aussi lentement. Mais ça a vite fait de chauffer...
Arme conseillée : la tronçonneuse les coupe littéralement sur place (ils ne peuvent plus tirer), sinon le Flak y va aussi (les fragments ne s'en avoir évité le premier tir).

PAIN ÉLÉMENTAL



Dans la famille des cacodémons, je voudrais le vieux ballon de basket dégonflé. Ce monstre est inoffensif en soi... mais crache des têtes de mort ! Du coup, il convient de les éliminer, lui et ses « crachats de la mort ».
Arme conseillée : utilisez la tronçonneuse avant qu'il ne commence à tirer.

MANCUBUS

Ces sumos avariés lancent trois boules de feu à la fois, dans des directions différentes et en rotation ! Quelle bande de mauvais joueurs ! C'est franchement de la basse pratique. Le summum. C'est que le sport devient de plus en plus violent, moi, je vous l'dis !
Arme conseillée : la grosse artillerie (plasma-gun, lance-roquettes).

MITRAILLEURS

Ces gros porcs sont des roteurs. Comprenez qu'ils utilisent la même « rotateuse » que vous. Ils vous clouent quasiment sur place. Si vous leur laissez le temps de vous aligner.
Arme conseillée : un seul tir de fusil à pompe bien centré suffit. Mais si vous avez peur de rater votre coup, utilisez le double. Vous pourrez ensuite ramasser leur mitraillette et ses munitions.

REVENANTS

Michael Jackson après son cent-vingt-troisième lifting — ou plutôt Mike Tyson : ils vous boxent violemment, au corps à corps. A distance, les teigneux vous envoient de dangereux missiles à tête chercheuse !
Arme conseillée : roquettes (ou niposte) et plasma pur. Vous pouvez amener leurs missiles sur les autres monstres, en courant.

CHEVALIERS ET BARONS DE L'ENFER

Ces minotaures osent vous lancer des boules de plasma avec les mains. Jeux de mains, jeux de vilains ! Ils peuvent vous faire mal, mais il y a une arme qui les calme. Les premiers sont ouvertes à côté des seconds, plutôt costauds.
Arme conseillée : canon plasma ou lance-roquettes (le canon rotatif ne les immobilise même pas).

CYBERDÉMONS

Pères des barons de l'enfer, ils sont encore plus gros et puissants. Ils sont carrément armés d'un lance-roquettes ! Au départ, il s'agit d'un boss de Doom 1 sur PC, mais, sur Playstation, ils peuvent se rencontrer au détour d'un couloir...
Arme conseillée : lance-roquettes, BFG-9000.

ARACHNO-TRONS

Non, vous n'avez pas une araignée dans la tête, il s'agit bien de cerveaux à quatre pattes. Puissants, les arachnotrons lancent des rafales de boules de plasma. Et ils se déplacent généralement à plusieurs.
Arme conseillée : outre les armes lourdes (lance-roquettes, armes au plasma) sachez que trois coups de double fusil à pompe suffisent.

SPIDER DEMONS

Ce sont les mamans des arachnotrons. Elles n'ont pas de canon plasma, mais carrément des super-rotateuses gros calibre. On peut rencontrer ces araignées de folie non pas au plafond, mais bel et bien dans les sinueux sous-sols de Doom sur Playstation.
Arme conseillée : lance-roquettes, BFG-9000.

L'AVIS D'IGGY

« Ah, Doom... Ça me fend le cœur de l'avouer mais, pour une fois, je suis d'accord avec Mikuse. Doom est le meilleur jeu du monde... J'ai rasé la figure du canard pendant six mois à cause de ce jeu et j'ai écumé la version 32X. Actuellement, je passe mes nuits sur Doom 2 Macintosh (eh oui, je suis réfractaire aux PC, c'est pas de ma faute, je suis ne intelligent). Que dire de cette version PlayStation si ce n'est qu'elle me fait carrément fondre sur place... Une flopée de petits détails font la différence.
Bredel, s'ils ne se dépêchent pas de le sortir sur Saturn, je vais craquer et finir par acheter la console de Sony ! »

L'AVIS DE LEFLOU

« C'est sans difficulté que cette version de Doom surpasse les autres versions consoles. Elle est même en quelques points supérieurs à la version PC (musique, sons et effets de lumière), autre atout : Doom et Doom 2 cohabitent sur le CD avec, en prime, des niveaux inédits. A savourer d'urgence ! »

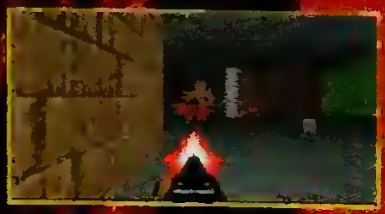
Rendu fou par des heures de jeu, Le Flou s'en prend à son rédacteur en chef grabeouilles, et néanmoins préféré.

LE PLAN DU NIVEAU 5

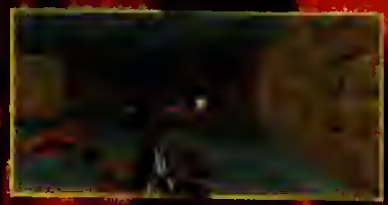
La force de Doom ne réside pas seulement dans son aspect technique. C'est aussi la conception des niveaux qui fait que ce jeu est si..., si... Nous vous détaillons ici le niveau 5 de Doom 1, parfait exemple (entre autres) d'un level particulièrement riche.

06 : Fenêtre sur cour avec un fusil en guise de jumelles !

07 : Il s'agit d'un passage secret qui donne accès à quelques munitions.



01 : Placez-vous ici pour faire mouche sans trop de risques.



02 : Shootez le baril afin d'éliminer les ennemis un peu trop résistants comme les cochons.

03 : Placez-vous près du muret, cette action déclenche un mécanisme qui fait monter une passerelle.

04 : Tirez à travers cette fenêtre. Deux barils sont à portée de votre fusil — n'hésitez pas une seconde ! N'oubliez pas de prendre la clé jaune en repartant.

05 : Sautez dans la zone radioactive et ouvrez le passage secret. Attention, à l'intérieur se trouve un sale type armé d'une rotative. Alignez-le d'une balle dans la tête.

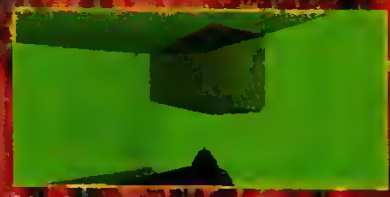
06 : En tirant à travers cette fenêtre, vous pouvez, une fois de plus, nettoyez une salle sans vous fouler. Entraînez-vous tant que possible : c'est utile et amusant.

09 : Sortez la tronçonneuse : il reste encore quelques cochons planqués derrière.

11 : Appuyez sur le mur pour en faire descendre ce pan.

13 : Lorsque vous tombez dans la zone rouge sur le plan, deux pans de mur s'ouvrent, libérant une foultitude de monstres. Bonne chance.

15 : Magique ! L'interrupteur que vous avez enclenché dans la salle des deux piliers servait à ouvrir ce passage !



16 : Laissez-vous porter par le pilier et sautez au bon moment pour choper les options qui se trouvent sur la corniche.

17 : Voici une série de passages secrets donnant accès à une tronçonneuse...

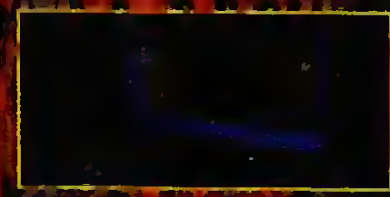
18 : ... puis à une petite cour où l'on trouve une super-pastille d'énergie.

19 : Visez le baril, histoire d'annoncer que vous arrivez !

20 : Ce pan de mur s'ouvre, et donne accès à une petite salle...

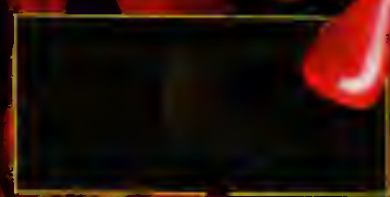
21 : ... où se trouve le plan du niveau, ainsi qu'une rotative.

22 : Cet interrupteur ouvre le pan de mur figurant en bleu sur le plan. Sortez la tronçonneuse, y a du cochon ! (Qui a dit « chon » ?)

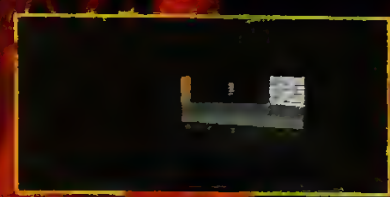


24 : Un passage vraiment tripant ! Dans le noir quasi complet, des monstres munis de fusils à pompe vous coursent. Colin-maillard aux enfers !

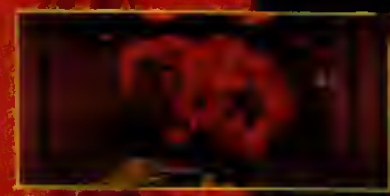
25 : Bienvenue devant l'unique téléporteur du niveau, qui vous ramène au début du niveau (le point 26 sur le plan).



27 : Un passage secret et deux façons d'arriver au téléporteur.



28 : Ce mur ne s'ouvre que dans un seul sens, alors pas de fausse manœuvre.



29 : Astiquez votre tronçonneuse, elle va encore servir.

ENTRE NOUS...

Doom ne propose pas de simples labyrinthes remplis de monstres : les passages secrets y abondent. En solitaire, ils récompensent le joueur qui les découvre en lui proposant des armes, des munitions et des bonus. À deux, ils servent souvent de raccourcis permettant de surprendre l'adversaire. Mais comment les découvrir ? Rien de plus simple... Certains sont évidents et se remarquent du premier coup d'œil. Et lorsque une partie de mur se signale à l'attention du fait de sa texture ou de son éclairage particulier, il y a fort à parier que c'est un passage secret. Si vraiment vous hésitez, regardez sur le plan : un mur repéré en jaune trahit souvent la présence d'un passage caché. Certains sont vicieux et seule votre oreille (grâce au son en stéréo) vous permet de les déceler : certains interrupteurs ouvrent des portes éloignées. Enfin, un coup de revolver suffit parfois à faire céder un mur récalcitrant.

L'AVIS DE BUBU

« Doom Playstation Edition est vraiment excellent. C'est cool de proposer une compilation de Doom 1 et Doom 2 PC (pour une fois qu'un éditeur remplit un tant soit peu le disque !). Grâce au mode Deathmatch, sa durée de vie est quasiment illimitée, comme c'est le cas pour un bon jeu de sport ou de baston. Génial ! »

DOOM : LE RESEAU

Pour jouer à deux sur Doom PlayStation, il faut deux consoles, deux télés, deux jeux Doom, deux joueurs, deux casques d'écoute (éventuellement) et... un câble de liaison. C'est ce qu'on appelle le jeu en réseau. Et il existe deux modes de jeu en réseau.

LE MODE COOPÉRATIF

Comme son nom l'indique, le mode coopératif consiste à s'entraider. Alors évitez de vous tirer dessus, bien !

Les joueurs partagent une même quête : terminer les niveaux du jeu. Mais ils partagent aussi les bonus et les munitions. Ce n'est toujours pas une raison pour se tirer dessus ! La communication qui s'établit alors entre les joueurs constitue la particularité du jeu. Un binôme informe l'autre de ses découvertes (passages secrets, etc.), avancer de concert, se « couvrir » mutuellement, ou bien prendre les monstres à revers, se présentent comme autant de nouvelles techniques de jeu à explorer.

DEATH MATCH

Dans le mode Deathmatch, les deux joueurs s'affrontent. Cela se passe dans les mêmes niveaux que d'habitude, mais il y a des changements. D'abord, il s'agit de duels, le management de monstres a donc disparu. Ensuite, les joueurs ont d'emblée toutes les clés du niveau en leur possession, et peuvent ainsi se concentrer sur les combats puisque la totalité des passages leur sont accessibles. Une fois que vous débarquez dans un niveau (au choix) s'engage un palpitant jeu du chat et de la souris, où les rôles peuvent s'inverser à tout moment. Si vous tuez votre adversaire, vous obtenez un point et si vous mourez par votre faute (en tombant dans l'acide ou en vous faisant exploser une roquette à la tronche...), vous perdrez un point. Simple, non ? Enfin, les munitions, armes et bonus réapparaissent au bout de trente secondes.

Doom, en Deathmatch, a une durée de vie quasiment infinie. Le défaut, c'est que les parties se prolongent souvent déraisonnablement : on dépasse alors allègrement la dizaine d'heures de jeu. D'affilée, bien sûr.

DEUX MACHINES POUR UN CARNAGE : PC OU PLAYSTATION ?

ID Software affirme que cette nouvelle version de Doom est la meilleure jamais produite... mais qu'en est-il réellement ?

Doom PlayStation intègre les jeux Doom 1 et Doom 2 de la version PC ; la Sony, de son côté, possède une meilleure bande-son et quelques effets de lumière colorés qui n'existent pas sur PC. Mais le PC répond à cela par une variété de textures plus importante, une fluidité d'animation supérieure (sur Pentium !) et l'accès à une infinité de niveaux. En définitive, la version PC est la meilleure, à condition d'avoir un PC très puissant... et très cher.

Doom sur PC, mais pas sur PlayStation !

NIVEAU RECOMMANDÉ

Pour jouer en Deathmatch, nous vous recommandons particulièrement le niveau 40 (le douzième de Doom 2). D'abord parce qu'il est « circulaire », ce qui vous évitera d'être acculé dans un coin par votre proie (les salles ont toujours au moins deux accès). Ensuite, il contient la panoplie complète des armes. Sachez aussi qu'il est suffisamment grand pour éviter la promiscuité et ne pas lasser. De plus, il comporte de bruyants mécanismes et un certain nombre de portes dont l'ouverture peut révéler la position. Enfin, il existe une fosse admirablement bien placée qui vous permet d'aguicher l'adversaire comme un lapin... bref, le niveau parfait pour se canarder entre amis !

L'ENFANT ET LA VIOLENCE : L'AVIS D'UN SPÉCIALISTE

Doom n'est pas ce qu'on peut appeler un jeu pour bébés... Vous transformera-t-il en dangereux psychopathes ? Pour répondre à cette cruciale question et à la légitime inquiétude de vos parents, Mahalia a consulté le docteur Manuel Bouvart, praticien hospitalier dans le Service de psychiatrie de l'enfant de l'hôpital Robert-Debré.

PLAYER ONE : Est-ce que les jeux violents peuvent avoir une influence néfaste sur le comportement des enfants ?

MANUEL BOUVART : Ce n'est pas tant le caractère violent du jeu que la répétition et l'addiction, c'est-à-dire le moment où le jeu vidéo devient la seule occupation de l'enfant, qui peut devenir dangereux. Il n'y a pas de quoi s'alarmer si l'enfant a d'autres activités comme la lecture, le dessin ou le sport. Mais il faut absolument que son rapport avec le jeu vidéo reste ludique et qu'il n'y ait aucune exclusivité.

PO : Dans quelle mesure l'enfant est-il exposé ?

MB : Si un enfant est de nature anxieuse, solitaire, sans père — c'est-à-dire sans référence de statut social — ou évolue dans un contexte difficile, il sera plus réceptif à la violence et aura plus de mal à contrôler son agressivité. De nombreuses études ont été menées quant à l'influence de la télévision sur le comportement. C'est un peu la même chose, car l'enfant reste passif, le scénario étant imposé.

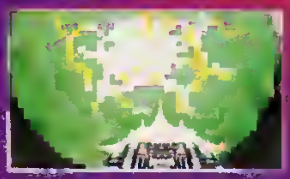
PO : Quels sont les moyens de prévenir des effets néfastes ?

MB : Il faut absolument que le jeu reste une activité ludique et qu'en cas de scènes trop choquantes, l'enfant puisse en parler avec ses parents. Il faut que le temps passé devant à jouer reste sous contrôle.

Vous l'aurez compris, et la rédaction de Player One a toujours œuvré en ce sens : les jeux vidéo, c'est bien, mais il n'y pas que ça dans la vie. La preuve : vous venez de lire cette mise en garde et vous ne vous en portez pas plus mal !

DOOM EST-IL VIOLENT ?

Lorsque l'on sait que, dans Doom, on étripe allégrement des hordes de zombies à coups de tronçonneuse, on ne peut qu'être saisi d'un doute. Doom est-il violent ? Oui. Et Doom est-il dangereux ? Non. Car il en est du sang et des boyaux comme de tout : un peu et on a peur, trop, c'est le grand guignol. « Erwserhead » est très violent et, pourtant, il n'y a quasiment pas de sang. « Brain Dead » dégouline d'hémoglobine, mais on n'y croit pas une seconde. Alors ? Doom est sans doute le « Brain Dead » du jeu vidéo. Un spectacle gore, éminemment défoulant, mais tellement excessif et déconnecté de la réalité qu'il ne risque pas de déclencher des pulsions sanguinaires chez un joueur normal. Franchement, il n'y a que Bubu pour croire encore que déambuler dans les couloirs en tenue de commando et casser du Cyber démon soit une activité normale.



Album

Tous les films en LD NTSC

Sélection de LD Pal (France, UK)

Toutes les vidéos PAL

Les meilleures vidéos Secam VO sous-titrées

Livres & revues de cinéma

Vidéos NTSC

Nombreux DA japonais

(Le magasin est ouvert du mardi au samedi de 10 heures à 20 heures)

VOUS POUVEZ COMMANDER PAR :

Téléphone : 16 (1) 43 25 54 76

Fax : 16 (1) 43 25 82 70

Courrier : ALBUM 7, rue Dante 75005 Paris

REVENDEZ/ACHETEZ

30 à 80 % **SCORE GAMES** MOINS CHER

AVEC SCORE GAMES, VOUS ÊTES TOUJOURS GAGNANTS !

GAME BOY
NEUVE OCCASE
305F 199F
BONS D'ACHAT GRATUIT !

GAME GEAR
NEUVE OCCASE
599F 399F
BONS D'ACHAT GRATUIT !

MEGADRIVE 1
OCCASE 299F

MEGADRIVE 2
NEUVE OCCAS
499F 349

MEGA-CD 2
NEUF OCCAS
799F 549F

32 X
NEUF OCCASE
799F 549F
BONS D'ACHAT GRATUIT !

NEO-GEO CD
NEUVE OCCASE
2990F 1790F
BONS D'ACHAT GRATUIT !

3DO GOLDSTAR
NEUVE OCCASE
2490F 1490F
BONS D'ACHAT GRATUIT !

SUPER NINTEND
NEUVE OCCAS
599F 399F
BONS D'ACHAT GRATUIT !

+ 1 JEU (CONSOLE NEUVE)
JAGUAR 64 BITS
NEUVE OCCASE
990F 599F

JAGUAR CD
NEUF 1390F
+ 4 CD
BONS D'ACHAT GRATUIT !

SATURN
NEUVE 2199F

SATURN
NEUVE 2590F
+ DAYTONA
BONS D'ACHAT GRATUIT 200 F

PLAYSTATIO
NEUVE 2099
+ 1 CD DEMO
BONS D'ACHAT GRATUIT 200 F

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX EN FRANCE !

TEL : 36 685 686

3615 SCORE GAMES

CATALOGUE GRATUIT ,TRUCS & ASTUCES, REVENTE DE VOS JEUX, COTE ARGUS DE VOS JEUX & CONSOLES, NEWS, INFORMATIONS...

SCORE GAMES

BONS D'ACHAT CONSOLE

LES BONS D'ACHAT SONT DELIVRÉS GRATUITEMENT POUR L'ACHAT D'UNE CONSOLE NEUVE OU D'OCCASION CHEZ SCORE GAMES ET SONT VALABLES LORS DE VOTRE PROCHAIN ACHAT. VOIR LES CONDITIONS GÉNÉRALES EN MAGASINS

REVENDEZ/ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

NOUVEAU ! OUVERT DE 6H À 20H LUNDI AU SAMEDI

PARIS / CONSOLES	PARIS / CD-ROM	PARIS 16 ème	AMIENS	ANTONY	COMPIEGNE	POITIERS (86)	ST DENIS (93)	TOULOUSE	VERSAILLES	VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard	17 rue des Ecoles	137 avenue Victor Hugo	19 RUE DES JACOBINS galerie des Jacobins	25 av de la Division Leclerc N20 92160 ANTONY	37 cours Guynemer	12 rue Gaston Hulin	Centre commercial St Denis Basilique à passage des Arbalétriers	14 rue Temponières (angle rue St Rome)	16 rue de la Paroisse	46 rue des Fossés Bernard
75005 PARIS	75005 PARIS	75116 PARIS	80000 AMIENS		60200 COMPIEGNE	86000 POITIERS	93200 ST DENIS	31000 TOULOUSE	78100 VERSAILLES	75005 PARIS
(1) 43 290 290	(1) 46 33 68 68	(1) 44 05 00 55	22 97 88 88	(1) 46 665 666	44 20 52 52	49 50 58 58	(1) 42 43 01 01	61 216 216	(1) 39 50 51 51	(1) 43 290 290

NOUVEAU ! OUVERT DE 10H À 20H LUNDI AU SAMEDI

COMMANDEZ LE CATALOGUE DE NOËL AU 36 685 686 - MAGASINS OUVERTS LE DIMANCHE EN DÉCEMBRE

+ 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

GAME GEAR / 32X / MEGA-CD

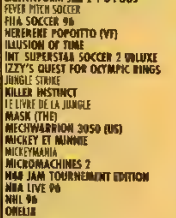
GAME GEAR NEUVE	599
GAME GEAR OCCASION	399
ACTION REPLAY PRO 2	249
ADAPTATEUR ALLUME CIGARE	99
CABLE DE LIAISON GEAR TO GEAR	79
HOUSSE HERMIL	59
LOUPE WIDE GEAR	69
JEUX GAME GEAR NEUFS	
ALADDIN	299
ARENA	299
ASTERIX GREAT RESCUE	249
BATMAN ET ROBIN	299
BATMAN FOREVER	399
DR. ROBOTNIK	399
DRAGON : BRUCE LEE	269
F-1 CHAMPIONSHIP	149
FATAL FURY SPECIAL	299
FIFA 96	399
GARFIELD	299
JUDGE DREDD	299
KAWASAKI BIKES	199
MICKEY MOUSE 3 : LEGEND OF ILLUSION	299
MICROMACHINES 2	249
MORTAL KOMBAT 3	299
NBA JAM JAP	99
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	199
NHL 96	299
PETE SAMPRAS TENNIS	249
POWER DRIVE	249
POWER RANGERS 2	249
PRIMAL RAGE	269
ROI LION (LE)	299
SCHTROUMPFS (LES)	299
SONIC DRIFT RACING	299
SONIC LABYRINTH	299
STARGATE	149
STREETS OF RAGE 2	261
SUPER RETURN OF THE JEDI	399
TAILS ADVENTURES	399
TAZMANIA 2	149
TRUE LIES	149
VR TROOPERS	299
WIZARD PINBALL	199
JEUX GAME GEAR D'OCCASIONS	
ALADDIN	199
DONALD DUCK	129
ECCO THE DOLPHIN	199
MICKEY MOUSE 2 : LAND OF ILL	129
NBA JAM	169
OLYMPIC GOLD	149
PRINCE OF PERSIA	129
ROAD RASH	99
STREETS OF RAGE	129
TALESPIN	139
TERMINATOR	79
JEUX 32X NEUFS	
ADAPTATEUR 32X NEUF	799
ADAPTATEUR 32X OCCASION	549
FIFA 96	469
KOUDELKA	449
NIGHT TRAP (32X-CD)	399
SHELLSHOCK	TEL
SOULSTAR X	TEL
VIRTUA FIGHTER	449

MEGA CD NEUF	799
MEGA-CD OCCASION	349
MEGA-CD JEUX NEUFS	
BC RACERS	299
DRAGON'S LAIR	449
DUNGEON EXPLORER	249
ECCO 2	299
ETERNAL CHAMPION	299
EYE OF THE BEHOLDER	449
FAHRENHEIT (VO)	849
FATAL FURY SPECIAL	399
FORMULA ONE	449
LETHAL ENFORCERS +1 PISTOLET	199
LORDS OF THUNDER	299
MICKEY MANIA	249
NBA JAM	199
NHLPA HOKEY 94	149
NIGHT TRAP VF	499
PITFALL	149
POWER RANGERS	399
SAMOURAI SHODOWN	349
SHINING FORCE	449
SOULSTAR	199
THEME PARK	299

SCHTROUMPFS (LES)	299
SOLEIL	449
SONIC COMPILATION	199
SPIROU	399
SPOT GOES TO HOLLYWOOD + 6 POGS	399
STAR TREK DEEP SPACE 9	399
STARGATE	199
STREET FIGHTER 2	199
STREET RACER	399
THEME PARK	449
TOTAL FOOTBALL	349
VECTORMAN	399
VIRTUA RACING	399
VR TROOPERS	399
WATERWORLD	449
WEAPONLORD	449
WORMS	369
ZOOP	249
JEUX MEGADRIVE D'OCCASIONS	
ALADDIN	169
ALIEN 3	139
COOL SPOT	129
DAVIS CUP TENNIS	199
DESERT STRIKE	275
DUNE 2 : BATTLE OF ARAKIS	279
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	139
FATAL FURY	169
FIFA SOCCER 95	169
FLASHBACK	169
INDIANA JONES 3	99
JUNGLE STRIKE	249
MHLPA HOCKEY 95	169
SHINING IN THE DARKNESS	275
SUPER MONACO GP	199
SUPER STREET FIGHTER 2	349

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 NEUVE + PAD	499
MEGADRIVE 2 OCCASION + PAD	349
MEGADRIVE 1 OCCASION + PAD	299
ACTION REPLAY PRO 2	249
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99
ADAPTATEUR PRO CD-X	249
JOYSTICK QUICKSHOT	49
MANETTE 6 BOUTONS COMPETITION PRO	89
JEUX MEGADRIVE NEUFS	
ADDAMS FAMILY VALUES	369
ASTERIX : LE POUVOIR DES DIEUX	399
BATMAN & ROBIN	449
BATMAN FOREVER	399
COMIX ZONE	429
DEMOLITION MAN (VF)	399
DONALD DUCK A HAWAI	449
DRAGON : BRUCE LEE	149
EARTHWORM JIM 2	449
FIFA SOCCER 96	399
G&B FIELD	449
INDIANA JONES	TEL
IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC	369
KAWASAKI SUPER BIKES	299
LEGENDE DE THOR	499
LIGHT CRUSADER (VF)	499
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	369
MARSUPILAMI	449
MEGAGAMES 1 OU 2	199
MEGAMAN THE WILY WARS	389
MICRO MACHINES 96 + KIT	399
MORTAL KOMBAT 2	299
MORTAL KOMBAT 3	449
NBA JAM T EDITION	249
NBA LIVE 96	399
NHL HOCKEY 96	399
OOZE (THE)	299
PETE SAMPRAS 96	949
PGA TOUR GOLF 96	399
PHANTASY STAR 4	449
POWER DRIVE	349
POWER RANGERS 2	499
PRIMAL RAGE	399
REVOLUTION X	399
ROI LION (LE)	399
RUGBY E.A.	249
SAMURAI SHODOWN	499



MORTAL KOMBAT 3
MD 449F
SNIN 499F

GAME BOY

GAME BOY NEUVE	305
GAME BOY OCCASION	199
GAME BOY COULEUR NEUVE	335
ACTION REPLAY PRO 2	249
ADAPTATEUR SECTEUR	49
ADAPTATEUR ALLUME CIGARE	19
BATTERIE HANDY POWER	149
HOUSSE PROTECTION + LOUPE + HAUT PARLEUR	109
HOUSSE PROTECTION RUGBY	99
KIT NETTOYAGE	99

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO NEUVE + PAD	599
SUPER NINTENDO OCCASION + PAD	399
SUPER GAME BOY OCCASION	279
MANETTE TERMINATOR 6 BOUTONS	99
MANETTE D'ORIGINE	119
JOYSTICK PROGRAMMABLE	199
ACTION REPLAY PRO 3	349
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	179
ÖBILL PLATTEL	149
BALLONGE MANETTE	39
2 MANETTES INFRA-ROUGE + RECEPTEUR	199
ADAPTATEUR SECTEUR	149

DONKEY KONG 2
SNIN 499F

ACHETEZ VOTRE PROCHAINE CONSOLE CHEZ SCORE GAMES ET NOUS VOUS OFFRIRONS DES BONS D'ACHAT DE 20F À 200F
(EXEMPLE : POUR L'ACHAT D'UNE PLAYSTATION, VOUS GAGNEZ 200F DE VOUCHER D'ACHAT)

JEUX SUPER NINTENDO NEUFS	
90 MINUTES EURO PRIME GOAL	499
ADDAMS FAMILY 2	199
ASTERIX	249
BATMAN FOREVER	449
CANTONA FOOTBALL	799
CUTTHROAT ISLAND	399
DONKEY KONG COUNTRY 2	499
DOOM	499
DRAGON BALL Z 3 (JAP)	299
DRAGONBALL Z3 ULTIME MENACE	499
EARTHWORM JIM 2 + 6 POGS	449
FEVER PITCH SOCCER	249
FIFA SOCCER 96	399
HEBERIKE POPOITTO (VF)	449
ILLUSION OF TIME	449
INT. SUPERSTAR SOCCER 2 DELUXE	499
IZZY'S QUEST FOR OLYMPIC RINGS	399
JUNGLE STRIKE	399
KILLER INSTINCT	499
LE LIVRE DE LA JUNGLE	369
MASK (THE)	449
MECHWARRIOR 3050 (US)	449
MICKEY ET MINNIE	449
MICKEYMANIA	249
MICROMACHINES 2	449
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	249
NBA LIVE 96	399
NHL 96	399
ONELIN	499
PITFALL	249
POP'N'TWINBEE	199
POWER RANGERS THE MOVIE	499
PREHISTORIC MAN	499
PRIMAL RAGE	441
REVOLUTION X	399
SAMOURAI SHODOWN (US)	499
SCHTROUMPFS	449
SECRET OF EVERMORE (US)	549
SHANGAI 2	169
SHAO FU	149
SUPER BOMBERMAN	199
SUPER DROPZONE	299
SUPER GHOULS & GHOSTS	99
SUPER MARIO WORLD 2 (VF)	499
SUPER METROID	149
SUPER PINBALL	349
SUPER R TYPE	99
SUPER STAR WARS	199
SUPER TIKE TOONS	149
THEME PARK	369
TINTIN AU TIBET	499
WATERWORLD	449
WEAPONLORD	449
WORMS	389
ZELDA 3	399
ZOOP	279
JEUX SUPER NINTENDO D'OCCASIONS	
ADDAMS FAMILY 2	139
ALADDIN	199
ASTERIX	169
CANTONA FOOTBALL	199
DESERT STRIKE	299
DONKEY KONG COUNTRY	299
EARTH WORM JIM	399
FIFA SOCCER	199
JUNGLE STRIKE	279
LIVRE DE LA JUNGLE	249
MARIOPAINT	169
MORTAL KOMBAT 2	279
ONELIN	349

KILLER INSTINCT
SNIN 499F
G.BOY 299F

SEGA SATURN

SATURN + PAD + MEMOIRE	2199
SATURN + PAD + MEM. + DAYTONA	2590
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	299
ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259
ACTION REPLAY MED	399
VIRTUA STICK	299
MANETTE	159
CARTE MPEG (VF) + 7CD	1190
CARTE CD-PHOTO (VF)	169
JEUX SATURN NEUFS	
BUG (VF)	399
CLOCKWORK KNIGHT (FR)	349
CLOCKWORK KNIGHT (JAP)	299
CLOCKWORK KNIGHT 2 (VF)	349
CYBER SPEEDWAY (VF)	349
FIFA 96 (VF)	369
HI OCTANE (VF)	369
MANOIR DES AMES PERDUES (VF)	399
MORTAL KOMBAT 2 (FR)	399
MYST (VF)	399
NBA JAM T.E (FR)	399
NHL HOCKEY (VF)	399
PANZER DRAGON (FR)	449
RAYMAN (VF)	399
REVOLUTION X (VF)	299
ROBOTICA CYBERNATION (VF)	299
SEGA RALLY (JAP)	499
SHINOBI-X (VF)	399
THEME PARK (FR)	399
VIRTUA COP (VF)	399
VIRTUA FIGHTER REMIX (VF)	259

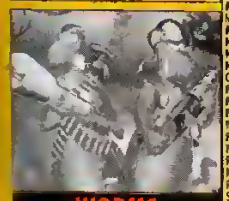
ÉCHANGEZ VOTRE ANCI MATÉRIEL POUR UN NOUVELLE CONSOLE 32 BITS

PLAYSTATIO

SONY PLAYSTATION + PAD + CD DEMO	
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX JAP/USA	
MANETTE PLAYSTATION	
2 MANETTES INFRA ROUGE	
CARTE MEMOIRE	
CABLE DE LIAISON D'AUX CONSOLES	
MANETTE ASCII	
JOYSTICK FIGHTER	
JEUX PLAYSTATION NEUFS (VF)	
AIR COMBAT (VF)	
ALIEN TRILOGY (VF)	
DESTRUCTION DERBY (VF)	
DISCWORLD (VF)	
DOOM (VF)	
DRAGON BALL Z (VF) ULTIMATTLE	
EXTREME SPORTS (VF)	
FIFA 96 (VF)	
GOAL STORM (VF)	
HI OCTANE (VF)	
JUMPING FLASH (VF)	
LOADED (VF)	
MORTAL KOMBAT 3 (VF)	
NBA JAM 2 (VF)	
NHL HOCKEY 96 (VF)	
PARODIUS DE LUXE (VF)	
PHILOSOMA (VF)	
POWER SERVE (VF)	
RAYMAN (VF)	
REVOLUTION X (VF)	
RIDGE RACER (VF)	
TEKKEN (VF)	
THEME PARK (VF)	
TOSHINDEN (VF)	
WIPE OUT (VF)	
WORMS (VF)	
WRESTLEMANIA (VF)	

JAGUAR ATA

CONSOLE JAGUAR NEUVE + PAD + 1 JE
JAGUAR OCCASION + PAD
CD-ROM JAGUAR + 4 CD
CANNON FODDER
CLUB DRIVE
DRAGON
FIGHT FOR LIFE
FLASHBACK
HIGHLANDER CD
HOVERSTRIKE CD
MYST CD
PITFALL
POWER DRIVE RALLYE
RAYMAN
THEME PARK
WHITE MEN CAN'T JUMP + ADAPT



WORMS
MD 369F
SNIN 369F
G.BOY 249F

LIVRAISON COURSE EXPRESS

Commande par Carte Bleue au (1) 43 290 290

Score Games livre en 2/3 heures maximum sur Paris et la région Parisienne par coursier express. Téléphonez au (1) 43 290 290 ou 3615 Score Games pour de plus amples renseignements

COMMANDEZ FACILEMENT

Telephone (1) 43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris — FAX (1) 43 29 57 57

3615 SCORE GAMES
TEL : 36 685 686
CATALOGUE GRATUIT
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
CÔTE ARGUS DE VOTRE CONSOLE

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATU

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux 30F)			CONSOLE 60F	30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

L' univers de la bande dessinée Japonaise tient son premier salon !!!

du 13 au 17 décembre 1995 à l'Espace Champerret Paris 17e

PLANETE MANGA

MINITEL
3615 JAPANIME
(1,29 F la minute)
TÉLÉPHONE 36 68 61 01
(2,23 F/minute) (Brandsystem)
Toutes les infos / Tous les concours.
et gagnez des entrées

Venez tous voir, essayer, acheter, echanger...
Toutes les nouveautés Mangas, Jeux, Dessins Animés, etc...
Nombreux concours organisés
Démonstrations d'Arts Martiaux, Demos de Jeux...

PROJECTION PERMANENTE ET GRATUITE DE FILMS, DESSINS ANIMÉS ET BANDES ANNONCES

★ Entrée 35 Frs. - Ouvert de 10h à 20h - Nocturnes le vendredi et le samedi juaqu'à 22 h ★

Espace Champerret 6, rue Jean Ostreicher 75017 Paris - Accès par Bus ou Metro Lignes 83, 92, 93, 163, 164, 165, PC - Station Pte de Champerret
Stations de Metro : Pte de Champerret ou Louise Michel (Dir. Gallieni / Pt de Levallois) Accès par voiture - Parking Champerret sur le Périphérique par la station Shell.
Vente de billets : Fnac, Virgin, Difintel...

Yoshi's island

Derrière son aspect gamin, voire complètement niais, Super Mario Wolrd 2 – Yoshi's Island s'impose pourtant comme le meilleur jeu de Noël sur Super Nintendo. Un dossier frais, printanier et plein d'entrain (ça change de Doom) concocté par Magic Sam et Milouse.

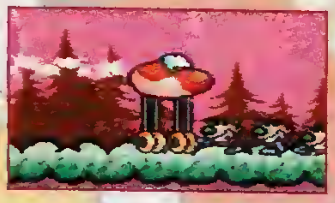
YOSHI'S ISLAND

Super Nintendo

Yoshi's Island, bien qu'il porte la marque des Super Mario, est probablement le plus original de la série. C'est en effet la première fois qu'un Mario ne permet pas d'incarner... Mario !

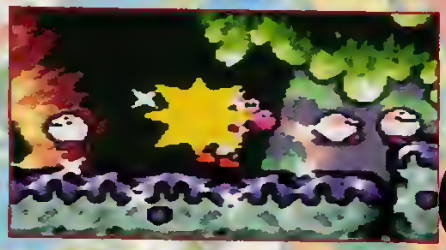
Les commandes de Yoshi's Island se démarquent sensiblement de celles des autres Mario. Ici, on pilote un Yoshi transportant Mario bébé. Bien sûr, l'attaque de base qui consiste à sauter sur les méchants pour les exploser est conservée. Mais toute l'originalité repose sur la capacité du héros à utiliser les ennemis en leur donnant le change. Comme dans Super Mario World, Yoshi peut saisir la quasi-totalité des nuisibles dans sa bouche. Il a alors le choix entre les recracher sur les autres assaillants ou les avaler pour les transformer en œufs ! Il est possible de stocker jusqu'à six œufs en même temps, qui peuvent alors servir de projectiles. Un viseur balayant l'écran permet en plus d'ajuster le tir. L'utilité ? Frapper les ennemis, mais également tous les autres objets spéciaux (nuages bonus, mécanismes...).

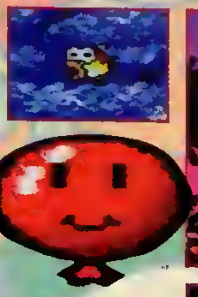
Les fleurs magiques sont gourmandes mais reconnaissantes : elles donneront des étoiles en échange d'un objet.



TRANSFORMATIONS

Lorsqu'il touche une bulle spéciale, votre perso peut se transformer en bien des choses : hélico, voiture, sous-marin... mais ça ne dure jamais très longtemps.





Tout cela demeure très théorique... Car beaucoup d'ennemis réagissent de manière différente selon qu'ils sont mangés ou écrasés. S'ils sont trop petits, Yoshi les digère sans se poser de questions. S'ils ont une carapace, il ne pourra que les recracher. Et s'ils sont énormes, les œufs engendrés le seront tout autant... Enfin, s'ils sont enflammés, Yoshi pourra cracher le feu. Et ainsi de suite...

Pas original, mais une valeur sûre du jeu de plate-forme : les objets qui se déplacent en ballon.

Au rayon des dangers, on retrouve les classiques flammes fatales et autres « j'tombe dans l'trou ». Moins définitives, les touchettes avec les ennemis désarçonnent le bébé, qui se met alors à crier tout en lévitant dans une bulle. Pour ne pas perdre de vies, il faut le rattraper avant qu'un compte à rebours n'arrive à zéro. Et plus vous avez récolté de petites étoiles, plus celui-ci est long (de 10 à 30 unités).

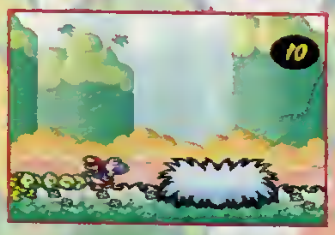
Les avis de la rédaction !

LEFLOU : « Une fois de plus, le nouveau Mario renouvelle les Mario et par-là même les jeux de plate-forme. Des idées excellentes et jamais vues, des graphismes au style particulier et efficace. Un must absolu à acquérir d'urgence (avec la console pour ceux qui l'ont pas encore).

MC YAS : « Quand Iggy m'a demandé si je trouvais que Yoshi's Island était un bon jeu, je me suis mis à rire doucement... Voyons Iggy, qui peut résister aux mimiques du petit dino mignon, dans un jeu plein de couleurs et qui nous tiendra à coup sûr en haleine pendant on bon bout de temps. Iggy, Yoshi's Island n'est pas un bon jeu : c'est un mythe ! »

LOLE : « À l'heure où les Killer Instinct, Doom et autres Mortal Kombat rivalisent de violence sur nos consoles, il est bon de voir que certain développeurs n'ont pas perdu leur âme d'enfant. Voilà donc un soft tout en pastel pour une histoire toute en douceur. Bébé Mario et Yoshi sont craquants, les décors superbes, et le jeu toujours aussi prenant. Des heures de bonheur dans ce monde de brutes. »

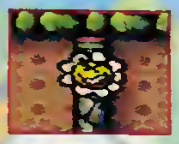
Les boss font usage du Super FX 2 : taille impressionnante, effet de transparence parfait, déformations diaboliques...



AH, LES FOURBES !
Derrière ce bosquet, les ennemis, qui ne manquent pas d'imagination, permutent discrètement Mario avec l'un des leurs...

UN VASTE PROGRAMME !

L'île des Yoshi est divisée en six mondes qui comportent chacun huit niveaux. Ceux-ci sont longs et variés, bien plus que dans Super Mario World. On peut se contenter de les traverser sans trop de mal, mais si l'on veut réaliser des scores de 100 % à chaque stage, il faut s'accrocher un peu plus. Et s'emparer des cinq fleurs et des vingt pièces rouges du niveau, tout en terminant avec trente étoiles au compteur. Un peu d'intelligence et pas mal d'adresse vous seront nécessaires. En récompense, vous vous verrez offrir, à chaque monde, un nouveau level et un tableau bonus. Dommage que le 100 % aux levels bonus ne cache pas une autre surprise... Mais trêve de



LES ENNEMIS

Non, il ne s'agit pas d'un bestiaire exhaustif, mais de quelques vilains, en vrac, parmi les cent-trente que compte le jeu ! Oui, cent-trente ! Et ce n'est pas une erreur de frappe. Ils sont plus ou moins intelligents, dangereux (certains ne le sont même pas du tout !) et insolents (il y en a que l'on aimerait baffer). Parfois, il n'apparaissent qu'une fois au cours de l'aventure. Un luxe dont bien peu de jeux peuvent se vanter... (NDLR : Tu as déjà vu un jeu se vanter de quelque chose, Milouse ?)

YOSHI'S ISLAND

éditeur: NINTENDO
genre: PLATE-FORME
joueur(s): 1
sauvegarde: OUI
continue: NON
difficulté: PROGRESSIVE
durée de vie: TRES BONNE
prix: A B C D E F

98%

PLAYER FUN 98%

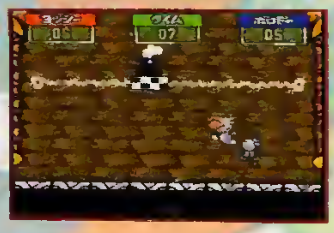
Les avis de la rédaction !

ELWOOD : « N'étant pas un fan absolu de la saga des Mario, j'ai quand même bien halluciné en jouant à Yoshi's. Très beau malgré les graphismes genre "crayonnés", ultra-jouable et fidèle à l'univers du plombier, il regorge de merveilles. À conseiller à tous les joueurs en mal de bons jeux de plate-forme sur 16 bits. »
KAREN : « C'est un super jeu, avec pas mal de passages secrets. Les graphismes sortent de l'ordinaire et au moins, on ne sennuie pas. Quant aux métamorphoses de Yoshi, elles sont géniales et très bien faites. Bref, c'est un des meilleurs jeux que je connaisse ! »
CHRIS (n'aime pas Mario) : « Autant l'avouer tout de suite : je ne suis pas un grand fan de Mario. Des premiers épisodes sur Nes à Mario All Stars, je n'ai jamais vraiment accroché — allez savoir pourquoi ! Avec Yoshi's Island, c'est la même chose... Toutefois, je trouve ce jeu plus attachant que les autres. Le père Yoshi et Mario gamin, ensemble, sont assurément très mignons. Les fans du genre ne peuvent que craquer. »

Progression à la bougie dans une grotte. L'effet visuel est une grande réussite !

sévérité ; penchons-nous sur les considérations techniques d'usage. Ah, la réalisation ! Quel régal ! Ne vous attendez pas à retrouver un Donkey Kong Country bis. Yoshi's Island concourt dans une catégorie différente. Le tracé épais et les couleurs crayonnées des dessins, le tout animé avec simplicité et humour, ont pour vocation de rendre le jeu attachant. Mission réussie ! On s'extasie devant la candeur de l'ambiance et l'on sourit au spectacle des mimiques de l'adorable Yoshi. Mais Nintendo nous a déjà habitués à cela. Le petit plus, c'est la présence d'effets spéciaux inhabituels, permis par la présence d'un chip FX 2. Ainsi, les boss atteignent des tailles indécentes ; déformations et effets de transparence sont utilisés à tout va, et les ralentissements sont inexistants. Quant à la bande-son, elle est loin de faire tache dans ce tableau idyllique.
Yoshi's Island possède ce côté « essentiel » qui faisait de chaque épisode de Mario, quand il sortait, la nouvelle référence en matière de plate-forme : jouabilité exemplaire, des passages réclamant souvent un peu de réflexion, et enfin une variété incomparable. Voici LE jeu de plate-forme à posséder !

Milouse,
la tête dans les nuages.



LES COMBATS

Si vous trouvez leur clé, vous pourrez ouvrir LA porte secrète de chaque niveau. Celle-ci donne généralement accès à un petit jeu (quatre sortes). On y affronte généralement un adversaire dans le but d'obtenir un objet bonus.

En résumé

Alors qu'on n'y croyait plus, Nintendo signe à nouveau le jeu de plate-forme ultime — toutes consoles confondues. Et c'est sur 16 bits...

GRAPHISME — 96%
Le style enfantin des graphismes met la couleur en évidence.

ANIMATION — 93%
Ce n'est pas DKC, mais les animations sont nombreuses et amusantes.

SON — 92%
Un tantinet répétitives, les musiques sont toutefois dignes des autres Mario.

JOUABILITÉ — 98%
C'est du certifié 100 % Mario, alors vous vous passerez de critiques, pour une fois...

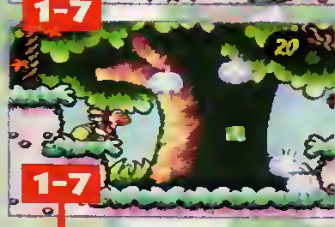
MONDE 1

Dès le premier monde, tous les fans de jeux de plate-forme seront conquis. Une variété dans les niveaux et des effets spéciaux qui impressionneront n'importe quel joueur.

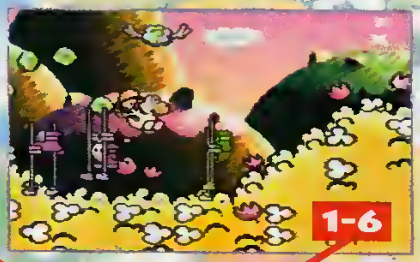
En photo, ça a l'air très gentil comme endroit. Mais ce qui ne se voit pas, c'est que l'écran scrolle automatiquement, vous obligeant à avancer plutôt rapidement.

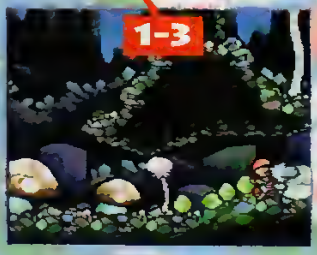
Alors que tout semble calme au début du niveau, ces gros monstres noirs (bien connus des amateurs de Mario) sautent depuis l'horizon pour tenter de vous écraser.

Rencontre préliminaire avec les monstres à échasses. Un premier saut sera nécessaire pour les désarçonner. Ensuite seulement, vous pourrez les « oeuffiser ».



Attention à ne pas toucher ces boules de coton où sinon... Trop tard ! Yoshi voit le décor se déformer et la musique ralentir, raleennn-ttiir...





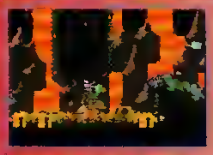
Ce gros poisson ne semble pas vouloir vous laisser tranquille. Il ne cesse de vous taquiner avec son jet d'eau. Et alors, ça chatouille ! Et puis ça déséquilibre dangereusement aussi.

Pas bien long, pas difficile, le premier niveau familiarise le joueur avec les petits nuages (qui remplacent les fameux blocs), et l'ennuie un peu avec de gentilles plates-formes qui ne se déplacent pas encore grâce au poids de Yoshi.

Ouchhh ! Il vous faut péniblement pousser ce gros caillou à l'endroit où il vous servira de marche. Les sadiques, quant à eux pourront également l'employer à écraser les ennemis.

Alors là, ce sont des pans de mur entiers qui vous tombent sur la tronche. C'est l'occasion d'admirer l'effet de perspective réussi — ces murs étant en 3D.

BONUS



Le level caché est bien plus corsé que les précédents : seul le dos instable d'un chien permettra de passer la lave sans encombre. De plus, comme au niveau 5, l'écran scrolle tout seul !
À droite, voici un jeu de hasard permettant d'obtenir des objets spéciaux, qui peuvent être ensuite utilisés à n'importe quel niveau du jeu. Ils servent à révéler des pièces dissimulées, à redonner des petites étoiles où à donner à Yoshi la faculté de lancer des flammes, des graines...

MONDE 2

Nos amis les Koopa Troopa vous attendent de pied ferme. Serez-vous prêt à les affronter de nouveau après ce qu'ils vous ont fait subir... dans le futur.

Vous avez vu mon œuf ? Non, mais vous avez vu mon œuf ? Visez un peu la taille. Mon secret ? Eh bien, je mange ces gros tas que vous voyez là...

2-7

Tiens, revoilou ces chers Koopa Troopa ! Vous connaissez la tactique : je saute sur la tronche du premier pour le faire gicler de sa carapace ; je le bouffe ensuite ; et finalement je fais un joli carton au milieu des autres, en lançant la carapace.

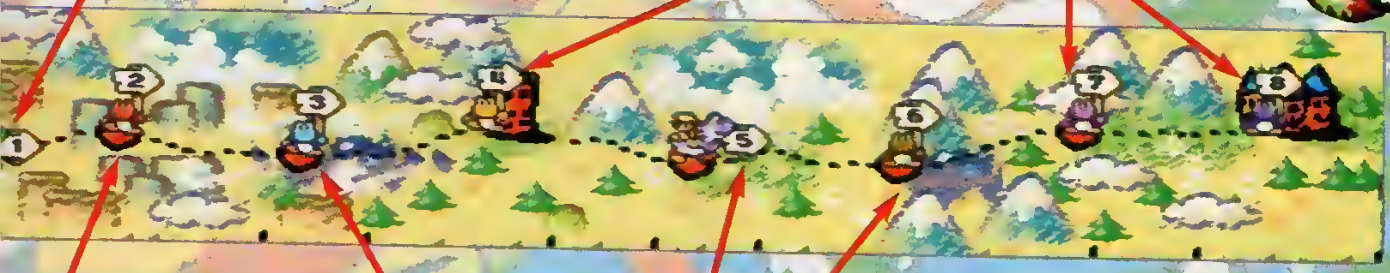
2-1

Ces plates-formes pivotent de manière inédite (autour d'un axe vertical), puisqu'elles sont en 3D. Déroutant, car le reste — y compris Yoshi — est toujours géré en 2D.

2-4

2-8

Ces engins tournent en permanence. Mais lorsqu'on stationne dessus, ils s'arrêtent et commencent à se déplacer dans le sens indiqué par la flèche.



2-2

Nan, mais en voilà des manières ! Cette espèce de taupe m'a dérobé un de mes œufs ! Aaargh ! Grrrrr ! Bon, je ne lui fais pas peur... Je vais la manger, ça la calmera !

2-3

Les fantômes n'interviennent pas seulement pour faire peur... Ils envahissent l'écran de toutes parts, et on a beau les choper avec la langue, il y en a toujours autant !

2-6

Une fois en l'air, une pression sur le paddle du bas et Yoshi tombe lourdement. Cette manip permet d'ouvrir des coffres, d'exploser des ennemis plus efficacement ou, comme ici, de creuser le sol.

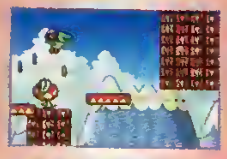
La totale ! Le tronc d'arbre penche puis tombe, les rares bouts de sol peuvent se détruire, et un abruti sur un nuage balance des bombes qui, justement (et dans le meilleur des cas), creusent des trous dans le sol.

2-5

BONUS

Ce level, pas très long fort heureusement, va contraindre le joueur à appuyer régulièrement sur des interrupteurs, qui empêcheront le sol de se dérober sous les pieds de Yoshi.

En bas, un petit jeu qui va vous reposer les neurones. Tout ce que vous avez a faire, c'est de gratter trois cases au hasard et de repartir ni vu ni connu, lesté de quelques vies supplémentaires. Si après ça, Iggy n'aime toujours pas Yoshi's Island, je renonce à comprendre.



MONDE 3

Dans le monde des singes, tout n'est que boue, lac et gadoue. Saurez-vous éviter les poissons géants prêt à vous dévorer ? Mènerez-vous le pauvre bébé Mario à bon port ? À vous de jouer...

3-3

De ce niveau aquatique surgit une nouvelle bestiole géante, bien plus impressionnante que destructrice... Sa couleur change en fonction de l'environnement. Dans l'eau, par exemple, elle apparaît bleue. C'est également dans ce niveau que Yoshi se transforme en sous-marin.

3-4

3-5

3-1

Tout au long de ce monde, nos deux inséparables compères rencontreront des singes — accrochés aux branches — prêts à leur lancer missiles, cactus ou autres objets pour les déstabiliser.

Voici le premier boss de fin de niveau que vous rencontrerez. Kamek est en train de lancer son sort : alors, que va-t-il se passer ? C'est une surprise et, promis, vous ne serez pas déçu...

Certains singes brandissent des pastèques. Ils en croquent un bout pour ensuite utiliser les pépins comme munitions, qu'ils recrachent sur Yoshi. Mais ce dernier peut en faire autant en leur subtilisant lesdites pastèques.

3-2

Ces petits bonshommes, armés d'une lance et protégés par un bouclier, exécuteront une petite danse devant vous. Leur déplacement assez particulier pertubera les joueurs débutants.

3-6

Ce petit hérisson a l'air bien gentil, mais si l'on s'approche de trop près, il quadruple de volume.

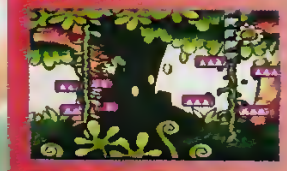
3-7

Yoshi a beau savoir nager, il vaut mieux, à ce niveau, ne pas perdre trop de temps dans l'eau. Car le poisson que vous distinguez à gauche attend l'occasion propice pour vous bouffer tout cru.

3-8

Ce fantôme, un peu maso, offre de lui-même les munitions qui seront utiles pour le repousser. Tirez plusieurs fois et il rejoindra rapidement la grille de laquelle il a surgi.

BONUS



Voici un troisième niveau Bonus qui vous en fera voir de toutes les couleurs avec ses nombreuses plates-formes tournantes.

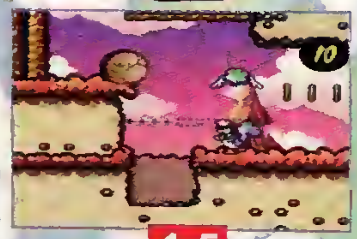
Dans ce Bonus Challenge, vous vous retrouvez face à six cases. Evitez de sélectionner celle(s) qui cache(nt) Kamek.

MONDE 4

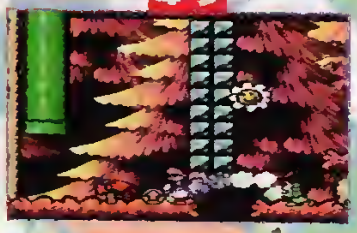
Enfer et damnation ! Vous voilà mainteant poursuivi par d'immenses Toutous Bombes et par de gros missiles déjà lancés par les canons de Super Mario Bros 3. Souvenez-vous !

Ne bougez plus, vous êtes cernés ! Ces vilaines bestioles vous ont dans le collimateur. Un conseil, ne restez pas immobile et surtout... barrez-vous !

Ces plates-formes sont de vraies mines. Sur certaines d'entre elles, vous ne pourrez poser vos papattes qu'une seule fois. Ensuite, dès votre envol vers une autre plate-forme, elles exploseront. Dieu merci, dans d'autres vous aurez droit à deux ou trois haltes avant l'explosion.



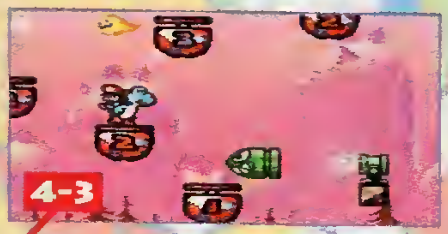
4-5



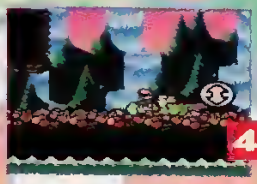
Bien sûr, il est tout à fait possible de terminer ce niveau sans y mener jusqu'au bout la « pierre qui roule ». En revanche, si vous décidez de partir à la quête des 100 %, il faudra l'y conduire avec un tout petit peu d'ingéniosité.

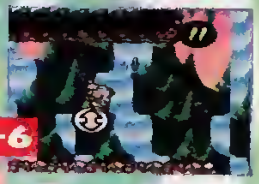
Yoshi le dinosaure doit ingurgiter cette flèche, qu'il recrachera plus loin. Il pourra ainsi atteindre des endroits jusqu'alors inaccessibles.

4-2

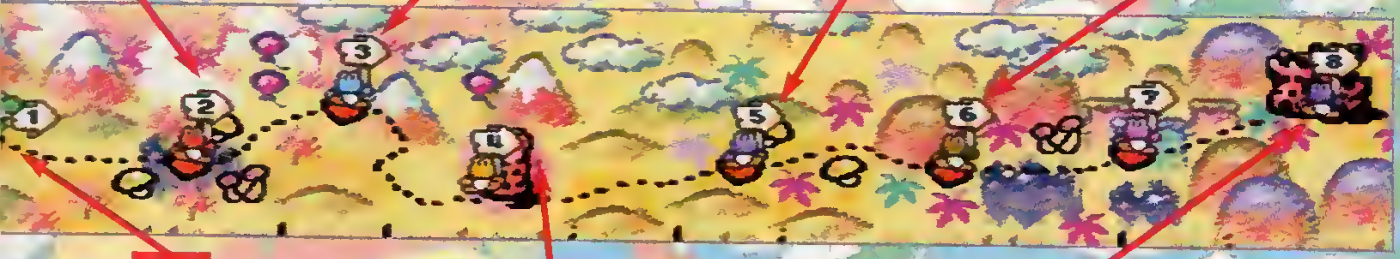


4-3





4-6



4-1

4-1

4-1

Un Mario sans Mario, ça n'existe pas. Il vous arrivera (mais c'est extrêmement rare) de pouvoir dinger le petit plombier italien. Et cela, seulement lorsqu'il aura touché une étoile... Enfin, vêtu de sa cape, il pourra courir tout en étant invincible.

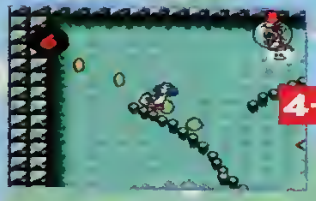
4-4

Poursuivi par le Toutou Bombe, vos réflexes sont mis à très rude épreuve. Une fois arrivé au bout, il se cassera les dents sur les dalles de béton.

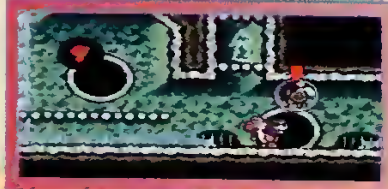
4-8

Cette salle bonus cachée vous dévoilera une surprise — utile si vous dégommez les espèces de chamallows sur pattes. En attendant, les petits ennemis du haut jouent à la pêche au Mario.

4-8



BONUS



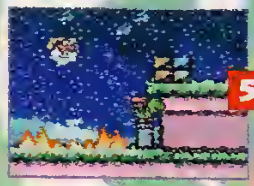
Dans les égouts, nos héros devront à tout prix éviter ce petit bonhomme maléfique. Car sinon, il prendra la place de Mario et les commandes de direction en seront inversées.

Le jeu des paires... Pendant quelques secondes, les quatorze cartes seront visibles côté figures. À vous ensuite de retrouver les sept paires correspondantes. Vous n'aurez pas droit à plus de deux erreurs. Bonne chance !

MONDE 5

Un petit tour aux sports d'hiver ne fera de mal à personne. Ce niveau dans la neige et les montagnes est presque aussi beau que celui de Donkey Kong Country, dans les mêmes conditions climatiques.

Et voici que du haut de son nuage, il se met à lancer des boules de feu...



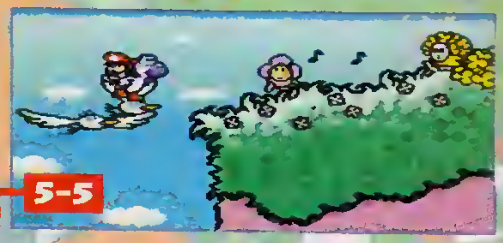
5-1

Yoshi doit utiliser le feu pour faire fondre la glace, et ainsi récupérer des bonus.

5-3

5-3

5-3



5-5

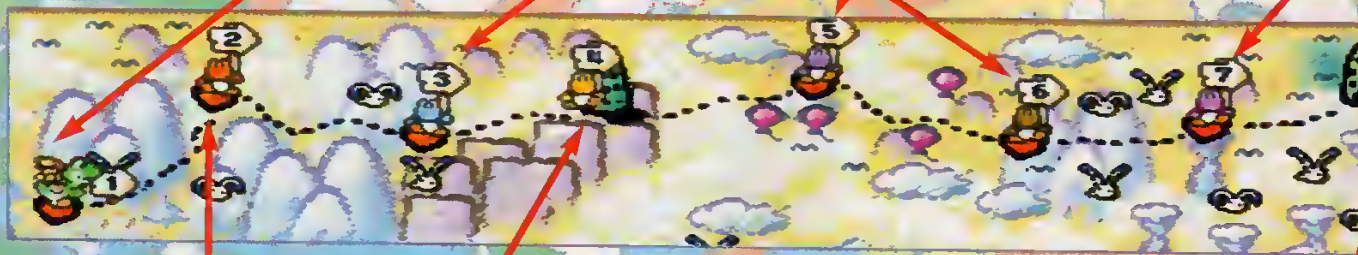
Un petit coup de... serres des mouettes peut vous aider à gagner des endroits en apparence inaccessibles.

5-6

Dans ce niveau à scrolling continu, les vilains pas beaux sont prêts à vous accueillir avec des battes de base-ball

Ces plates-formes qui suivent un chemin prédestiné vous mèneront au septième ciel...

5-7



5-2

En montagne, un petit tour à bord du téléphérique s'impose. On peut ainsi rencontrer d'autres touristes.

5-4

Pendus au plafond, les fantômes protègent avec vaillance l'accès au boss de cette forteresse.

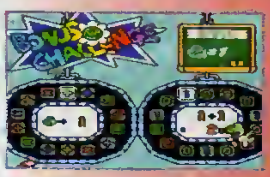
Leur petite masse d'armes sera bien sûr inefficace face à votre talent.

5-8

BONUS

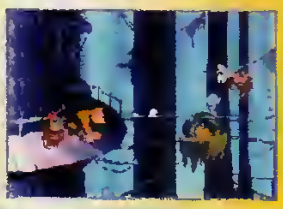
La fin approche... C'est pourquoi Kamek intervient en personne pour enlever notre bébé Mario. Alors méfiance, et surtout restez sur vos gardes...

Ces jeux de l'oie vous permettront d'augmenter vos vies. Le premier indique si votre capital actuel de vies sera additionné (ou multiplié) au chiffre du deuxième jeu.



YOSHI CONTRE DONKEY

L'an dernier, Donkey Kong Country marquait une telle prouesse technique que nous lui avions attribué un généreux 99 %. Un peu trop, avec quelques mois de recul. Yoshi's Island n'obtient donc « qu'un sage 98 % ». Pourtant, de l'avis unanime de la rédac, Yoshi Island est mieux : sa durée de vie plus longue, les puzzles plus complexes... DKC le devance par sa réalisation. Et encore, le style de Yoshi en a séduit plus d'un.



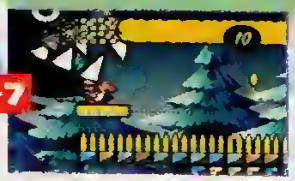
MONDE 6

Voici enfin le monde de Kamek. Plongé dans l'univers du « côté obscur de la force », aurez-vous peur ?

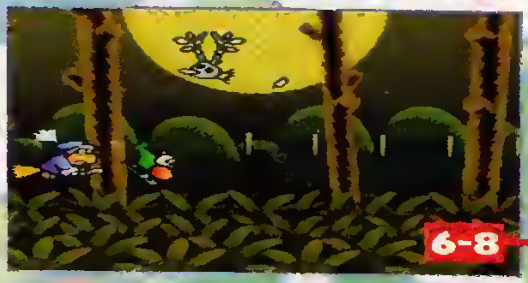
Les forces des ténèbres ont peu à peu envahi l'île de Yoshi. Les bonnes vieilles mouettes ne sont maintenant que des squelettes...

Il ne sera pas facile de trouver la sortie de ce niveau particulièrement labyrinthique.

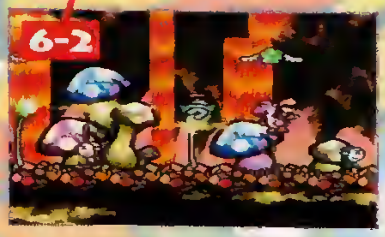
Le niveau avance à nouveau automatiquement. Yoshi devra faire preuve d'adresse et d'anticipation en évitant les flaques de lave et les flammes qui gigotent dans tous les sens.



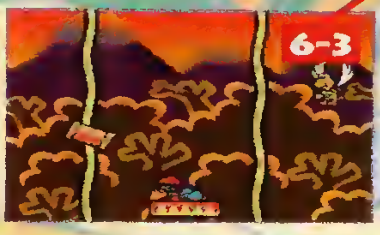
Pris à nouveau en chasse par les Toutous Bombes, il vous faudra faire preuve d'agilité.



Kamek est là, et il est prêt à se défendre. Commencez donc par l'éviter dans la première course poursuite et gardez vos forces pour la suite. Le chemin qui mène au boss n'est pas évident à trouver.



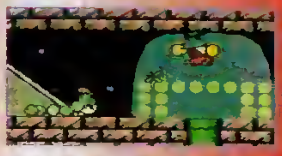
Une multitude de bestioles se planquent soit avec des objets intéressants, soit dans le simple et unique but de vous dérober bébé Mario.



Des pièges vous attendent, même à plusieurs mètres d'altitude. Les plates-formes de bois tournent sur un axe fixe à toute vitesse et plus loin, les cotons hallucinogènes vont vous perturber.

BONUS

Pris en sandwich entre fantômes et plates-formes, pensez-vous pouvoir vous en sortir ?



Et pour terminer, un petit coup de jackpot pour engranger le plein de vies, avec (il faut le reconnaître...) un peu de bol.

Les tips n'ont plus de secret pour Magic Sam. Voilà qu'il vient de nous dégotter en dernière minute un petit cheat pour Yoshi's Island, qui dévoile notamment un mode Entraînement et un mode Deux joueurs dans les phases de mini-combat. Pour y accéder, c'est très simple : sur n'importe quel écran présentant une carte, appuyez sur Select et tout en maintenant votre pression, appuyez sur X, X, Y, B et A.

PlayStation
Williams
Williams Entertainment Inc.
id SOFTWARE
Concours
DOOM
Prêt pour le grand nettoyage ?
Les questions
1 Sur quelle machine fut d'abord proposé Doom ?
A ZX80 Sinclair
B PC
C Cray 2
2 En quelle année est sorti le jeu original Doom ?
A 1970
B 1984
C 1993
3 À votre avis, combien de joueurs ont joué à Doom à travers le monde ?
A 10
B 1 000
C 10 millions et plus...
Les lots
1er et 2e prix
1 PlayStation
1 jeu Doom
1 tee-shirt Ultimate Doom
Du 3e au 20e prix
1 jeu Doom
1 tee-shirt Ultimate Doom
Du 21e au 40e prix
1 tee-shirt Ultimate Doom
2 PlayStation et 20 jeux Doom à gagner
POUR PARTICIPER AU CONCOURS, Compose le 36 68 77 33 et joue avec nous en direct. Sur le 3615 Player One, rubrique Jeux on adresse les réponses sur carte postale uniquement en indiquant les nom, prenom et adresse à : Player One, Concours DOOM, BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.
PlayStation
DOOM

TOTAL

NBA 96

Dans Manga y'a des bulles

POUR LA PREMIÈRE FOIS EN FRANCE ...

4 MANGAS INÉDITS EN FRANÇAIS :

THE GHOST IN THE SHELL, 3X3 EYES...

MANGA PLAYER LE MAG DE TOUS LES FANS DE MANGAS !

...GUNSMITH CATS ET YOU'RE UNDER ARREST !

TOUS LES MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND HABITUEL.

TOUTE L'ACTUALITÉ ET DES REPORTAGES RÉALISÉS POUR VOUS !

NE RATEZ PAS LE N°3 !

Le magazine N°1 des fans de Manga

MANGA PLAYER

The Ghost In The Shell
La révolte des robots

You're Under Arrest
La femme à la moto

3x3 Eyes

Gunsmith Cats

Interview exclusive Kenichi Sonoda l'auteur de Gunsmith Cats

30F

Toutes les sorties vidéo et ciné du Manga

156 pages de Mangas originaux en version française

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TESTS

TOUS LES JEUX TESTÉS

Super Nintendo
Zoop 102
Super Bomberman 3 128
Micro Machines 2 130
NBA Live 96 132
NBA Give and Go 136

Megadrive
Phantasy Star IV 98
Zoop 102
NBA Live 96 132
Garfield 134

PlayStation
Worms 106
Viewpoint 112
PGA Tour Golf 96 114
Loaded 116
Lone Soldier 138
Striker 96 140

Saturn
Clockwork Knight 2 94
Worms 106
Virtua Cop 118
NHL All Star 120

3 DO
Killing Time 122
D 124

Neo Geo CD
Pulstar 126

Jaguar
Powerdrive 142

Game Gear
Earthworm Jim 144

LES TESTS DÉCODÉS

Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Type de console

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

Données techniques

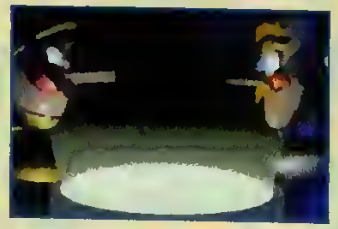
Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

CLOCKWORK KNIGHT 2

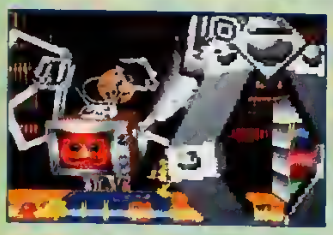
Comment un jeu de plate-forme peut-il éblouir toute la rédac, et séduire même Subu, notre « bourrinus violentus » ? Il y a quelque chose de magique dans Clockwork 2.



Non Didou, on ne reteste pas Clockwork Knight six mois après sa sortie, mais bel et bien sa suite ! Pourquoi faire paraître Clockwork Knight 2 si tôt ? Certainement parce que le premier n'était pas parfait : il avait un bon potentiel, mais il lui manquait un petit « quelque chose » pour devenir un hit. Le second, lui, est une réussite complète. Dans le premier, Pepperouchau (dit pépé, c'est son p'tit nom) tenait le rôle du héros. Ce petit chevalier mécanique vivait dans un grand manoir et était amoureux fou d'une superbe poupée. Malheureusement, celle-ci fut enlevée par de méchants jouets, mais Pépé (qui n'est pas le dernier des jouets) ne tarda pas à la ramener dans son lit. Cela, vous le savez puisque vous avez déjà joué à Clockwork Knight 1 (n'est ce pas ?). Alors, vous devinez le scénario de CK2 ? Ben, ouais, les vilains ont refait un sale coup...

SATURN ET ÇA CARBURE !

Autant l'avouer, à la rédac, j'ai une réputation collante « d'anti-Saturn ». Pourtant, je n'ai rien contre cette console. Simplement, j'applique la devise « je ne crois que ce que je vois ». Et jusqu'à présent, à part Panzer Dragoon, voire VF Remix... rien n'a pu



LA FIN DU DÉBUT

Clockwork Knight 2 commence par le combat contre le boss final de Clockwork 1 ! Mais rassurez-vous, celui-ci ayant été affaibli par ce premier affrontement, il ne vous résistera pas très longtemps.

L'arme du chevalier mécanique est une clé. Il pique les ennemis ou les remonte jusqu'à les faire exploser.

ÇA T(O)URNE !

L'intro en images de synthèse montre la fête organisée par Pepperouchau et ses amis pour célébrer les retrouvailles de sa dulcinée (suite aux aventures du premier épisode). Mais d'un seul coup, la lumière s'éteint et la poupée se fait de nouveau enlever !

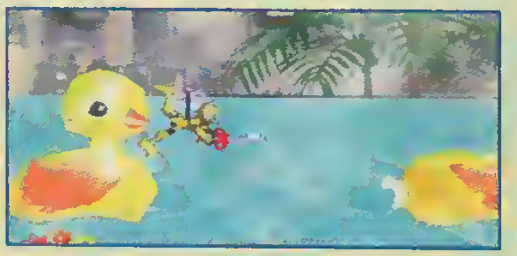
Les avis de trois cloportes

CHRIS : « Les aventures de Pepperouchau deviennent de plus en plus hallucinantes. Clockwork Knight premier du nom était déjà très impressionnant, mais là, la Satum se sublime et nous dévoile ses plus beaux atours, avec en particulier des graphismes incroyables et des effets de profondeur et de relief démentiels. L'hallu, je vous dis ! »

LEFLOU : « Clockwork 2 possède tous les atouts pour faire craquer le commun des joueurs. Visuellement impressionnant, le jeu possède en plus une bonne durée de vie. Ce sympathique chevalier est sans aucun doute une mascotte plus sûre qu'un certain hérisson radioactif. »

IGGY : « Oui ! oui ! oui ! Autant le premier Clockwork m'avait laissé de marbre, autant celui-ci me bluffe. C'est incroyable de voir autant d'idées, d'effets spéciaux, de prouesses techniques en tout genre. Sur 16 bits, j'avais complétement laissé tomber la plate-forme (sauf Jim 2 bien sûr, faut pas déconner...). Avec des jeux comme Clockwork 2, je retrouve de l'intérêt pour cette catégorie si usée. Merci la 3D ! »

LA PIÈCE D'EAU



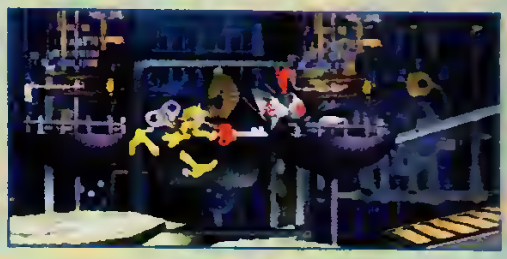
Abrité sur les canards.

Hop ! une warp zone...

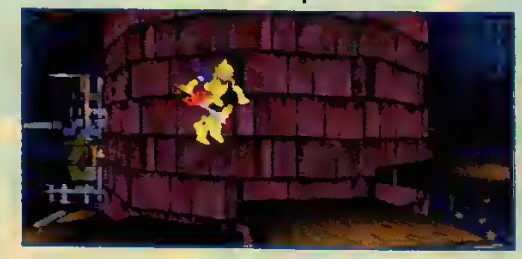
... et me voilà dans les choux !

Moulin à eau... risque !

LE CLOCHET

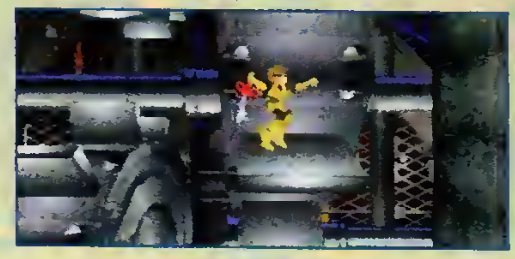


Sus aux vampires !



Tourniquet.

Stage Bonus.



Gaffe, je suis en Clock !

Admirez cette maison en bois vernis. N'a-t-elle pas l'air naturel que donne Xylophène Color © (quart d'heure de pub !) ?

me convaincre des possibilités 3D de la 32 bits. Mais là, je n'en crois pas mes yeux ! Ce jeu est une petite merveille technique. Pourtant, ce second volet reste à la base un jeu de plate-forme classique qui n'est pas sans rappeler Donkey Kong Country. En effet, comme dans le jeu de Nintendo, la plupart des personnages sont modélisés en 3D sur ordinateur, puis retranscrits en simples sprites sur la console. Mais attention ! la comparaison avec Donkey s'arrête là. Car l'essentiel du décor est réalisé en 3D polygonale calculée en temps réel et superbement mappée. L'effet de relief est véritablement... magique. Et les concepteurs ne se sont pas gênés pour en user et abuser. Par exemple, lorsqu'un objet s'abat sur Pépé, on a l'impression que c'est sur notre propre tête qu'il va tomber ! Et puis, les personnages peuvent parfois changer de plan, aller du fond du décor au premier plan (avec un effet de zoom). En définitive, il s'agit de la plus jolie 3D vue sur cette console ! J'entends déjà Didou dire « les effets 3D parpaing de perspective fuyante à l'horizon en temps réel instantané,

« Hé Bubu, comment t'as fait pour te retrouver là ?
— Eh bien, j'ai trouvé un passage secret, Didou ! »

Pépé le beau a retrouvé son Zippo ! Une lueur d'espoir surgit, ça va chauffer chez les ennemis ! Ce jeu est poétique.

c'est bien mais ça ne suffit pas à faire un bon jeu ». Ok, mais justement, CK2 est aussi très ludique. Pépé évolue à travers quatre pièces du manoir qui sont autant de mondes : la chambre d'enfant, la bibliothèque, la salle de bains et le clocher. Chacun de ces mondes est divisé en deux stages différents. Une grande partie du charme de Clockwork vient de cet univers enfantin, à la fois réaliste et poétique. Par exemple, dans la bibliothèque, les livres sont empilés de manière à former des tremplins (cela me rappelle mon enfance, lorsque je faisais de même pour les cascades de mes petites voitures !). Je ne m'étendrai même pas sur les scènes de montagnes russes, hyper fun (ha, mon train électrique !). Les actions de Pépé surprennent aussi... de par leur logique ! Bien sûr, notre Chevalier doit avant tout se battre. Pour cela, il est armé d'une simple clé !

Clockwork-2 ou Rayman ? L'avis de Chris

« Bon, nous nous trouvons là en face de deux excellents jeux. Le choix risque d'être difficile... Pourtant, chacun d'eux possède des qualités bien différentes qui pourront vous faire apprécier davantage l'un ou l'autre. Commençons par Clockwork 2. Son plus grand atout, c'est la qualité de ses graphismes. Avec ses effets de profondeur et ses éléments en 3D, il prend l'avantage sur Rayman, c'est indéniable. D'un autre côté, le jeu de chez Ubi Soft bénéficie d'un intérêt un peu plus grand, à mon avis, et sa durée de vie se révèle bien supérieure. Tout est question de goût et de sensibilité donc, puisque la jouabilité des deux jeux est quasi-parfaite et le plaisir qu'ils procurent équivalent. Disons simplement que Clockwork 2 apporte un plaisir de jeu immédiat tandis que Rayman, plus difficile, ne vous dévoile tous ses secrets qu'à force d'achamement et d'obstination. Si vous avez du temps et du courage, Rayman semble donc être le meilleur choix, mais d'un autre côté, Pepperouchau vous invite à vivre une aventure véritablement hallucinante. Le dilémme est grand... »

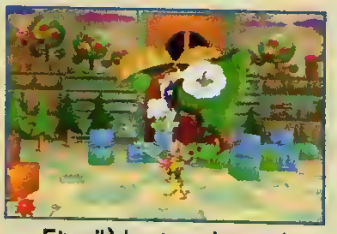
Grâce à celle-ci, il assomme les autres jouets, les « remontent » jusqu'à ce qu'ils éclatent, ou encore actionne des mécanismes, utiles à sa progression. Il doit aussi vaincre ses ennemis en les transportant de manière à les jeter les uns sur les autres (il peut faire de même avec des œufs). Mais

CHAMBRE, STAGE 1

Je remonte l'escalier...

Je monte l'échafaudage...

Je saute sur une warp zone...



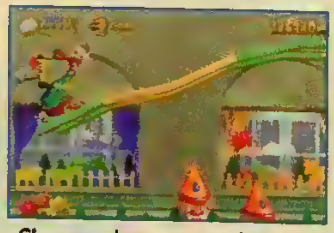
Et voilà le stage bonus !

CHAMBRE, STAGE 2

C'est parti, hue dada !

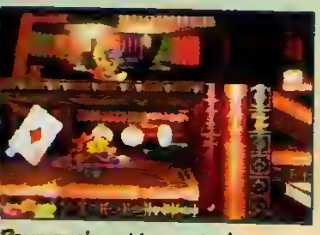
Changeons de rails.

Cassons la baraque.

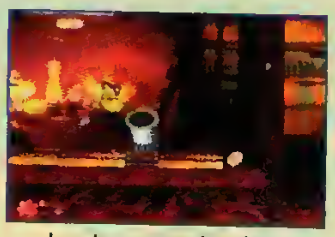


Chopons le passage du haut.

BIBLIOTHÈQUE

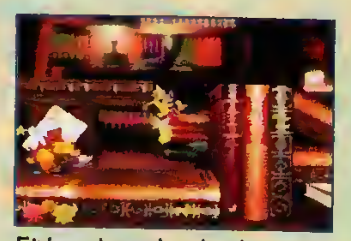


Pour avoir cette carte bonus...



Je vais au premier plan...

J'lance les missiles sur le toit...



Et je reviens chercher la carte !

Sublime scène de montagnes russes dans la salle de bains. Attention au requin ! C'est « les dents de la merveille » ce jeu !

S'il ne fait pas gaffe aux balanciers de l'horloge, notre Clockwork Knight va se faire sonner les cloches !

ce sont surtout ses autres actions qui surprennent les joueurs. Par exemple, Pépé est capable d'ouvrir certains livres pour y trouver des bonus. Il peut également éclairer une pièce avec un briquet (superbes effets de lumière), enflammer les ennemis et allumer des bougies. D'autres séquences sont plus classiques mais indispensables, comme les passages secrets bourrés de bonus. Les curieux iront voir ce qu'il y a en haut et en bas du décor, mais d'autres warp zones nécessiteront un peu plus de recherche. Enfin, pour obtenir des super bonus, il faudra fouiller chaque stage entièrement pour trouver cinq cartes à jouer. Attention ! pour les petits joueurs, il n'y a pas de sauvegarde, mais vous pourrez trouver le select stage dans les Trucs en Vrac (comment ça Didou, je vends ma soupe ?).

PETIT PÉPÉ NOËL...

Bref, Clockwork Knight 2 est un superbe CD, un des rares plates-formes qui m'aient fait craquer. Rayman ou Jumping Flash sur PlayStation ne me disent pas grand-chose. Clockwork Knight 2, lui, m'a explosé les neurones. Rien que pour sa beauté et ses prouesses techniques, il mérite d'être acheter. Alors, si en plus, vous êtes amateurs de plate-forme, vous saurez ce que signifie atteindre le nirvana !

Bubu,
remet les pendules à l'heure.

DES BOSS IMPRESSIONNANTS

Voici quatre des gardiens de la maison. Le deuxième en vaut trois, puisqu'il se transforme successivement en gorille, tigre et chauve-souris ! Lorsque ces boss vous attrapent, l'effet de relief est saisissant.

Saturn
CLOCKWORK KNIGHT 2

éditeur	SEGA
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	OUI
difficulté	MOYEN
durée de vie	NORMALE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 94%

En résumé

Clockwork Knight 2 ou comment un « simple » jeu de plate-forme peut être transfiguré par la 3D, la malice, et juste ce qu'il faut de poésie. Si seulement il était un peu plus long...

GRAPHISME 97%
Jamais textures n'avaient été aussi belles et fines. Éblouissant.

ANIMATION 98%
La 3D en temps réel et les effets de perspective sont impressionnants.

SON 85%
Les bruitages sont bien faits, mais certaines musiques de « variété » dénotent.

JOUABILITE 90%
Très bonne, si ce n'est que Pépé est un peu mou et hésitant dans ses sauts.

PHANTASY STAR IV

Phantasy Star... Voici le titre de la saga la plus célèbre de Sega. Quêtes grandioses, actes chevaleresques, combats acharnés... Voilà tout ce que ce quatrième épisode vous invite à vivre.

Petit historique : la série des Phantasy Star a vu le jour sur Master System, avec un premier épisode très réussi. Quelques années plus tard, PS II était développé sur Megadrive — pour la date exacte un instant, je soulève mon clic-clac, examine ma collec' de Player One. Mmm... Player n° 7 (!), mars 91, après ça, on dira que je suis bordélique... Profitant des capacités bien supérieures de la console, les gens de voilà enfin PS IV. Quatre ans après — comme le temps passe ! — l'aventure avec un grand A continue. Et au risque de paraître grincheux, on peut dire que ça n'est pas trop tôt.

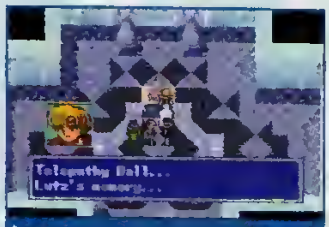
RPG CLASSIQUE

PS IV vous met dans la peau d'un apprenti chasseur de primes, Chaz, qu'une aventurière chevronnée, Alys Brangwin, a pris sous sa coupe. C'est donc avec elle que vous allez remplir chez Sega nous firent profiter d'une aventure grandiose, capable de retenir les amateurs de jeux de rôle des dizaines d'heures devant leur écran. Quelques mois plus tard, nous avions droit à PS III (Player n° 14, novembre 91). Son originalité : un système d'aventures à vivre de génération en génération. On se mariait, on avait des enfants... L'hallu ! Et puis

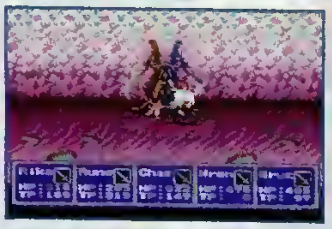
SPACE TRAVEL

Après quelques dizaines d'heures de jeu, vous aurez sans doute visité toutes les planètes du système Algo. Vous pourrez vous déplacer de l'une à l'autre grâce à un vaisseau spatial.

Préparez-vous, l'aventure avec un grand A commence...

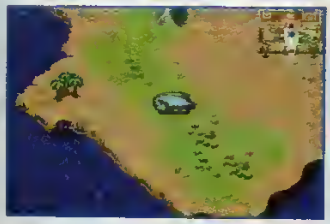


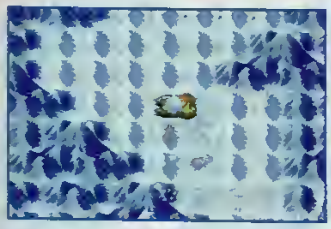
À l'intérieur de cette sphère se trouve la mémoire de Lutz, un magicien de Phantasy Star I. Comme le temps passe...

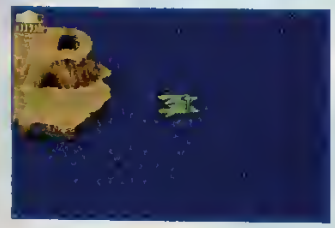


RENCONTRES OBLIGÉES

Vos rencontres avec les différents monstres du jeu sont aléatoires. Suivant les endroits, vous tomberez sur des monstres, des robots, des humains... Débarrassez-vous d'eux rapidement avant qu'ils ne vous tuent.





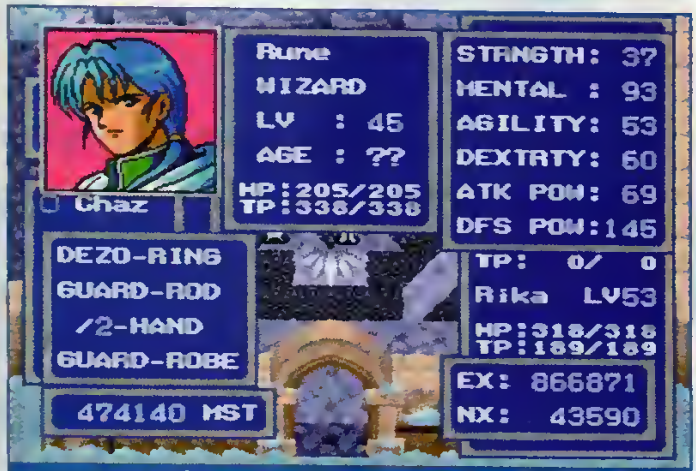


MOYENS DE LOCOMOTION

Vous trouverez différents engins bien pratiques pour franchir certains passages. Le premier pour sillonner le désert, le deuxième pour briser net les obstacles de glace et le dernier pour aller sur l'eau.

ON N'EST PAS LÀ POUR FAIRE DU TOURISME !

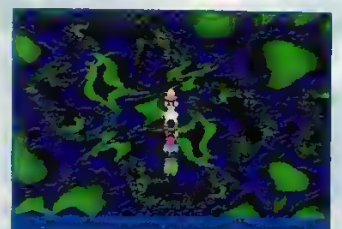
Dans ce village, l'aventurier fatigué sera heureux de se rendre à l'auberge pour se reposer, ou bien appréciera le magasin d'équipement, qui lui permet de faire le plein de potions de guérison. L'armurerie, elle, vous autorise à acheter ou revendre différentes armes. C'est une étape obligée. Enfin, les habitants ont une langue, ne l'oubliez pas ! Les informations qu'ils détiennent peuvent être intéressantes.



La multiplicité des fenêtres est typique des Phantasy Star. Au début, on se sent perdu mais on s'y fait rapidement.

vos premières missions, tuer vos premiers monstres... Une initiatrice en quelque sorte. Le temps passant, elle finit par mourir (quand on exerce un métier dangereux, évidemment...), mais par la suite de nombreux autres personnages viennent vous accompagner : un magicien, un prêtre, différents cyborgs... Bref, si vous êtes du genre loup solitaire, c'est dommage ; dans Phantasy Star IV, vous n'êtes jamais tout seul.

Côté aventure, le déroulement du jeu se révèle assez classique. Vous sillonnez des labyrinthes, rencontrez tout un tas de monstres, récupérez des objets, des armes... Tous les éléments indispensables au jeu de rôle sont là. En ce qui concerne l'aire de jeu, plusieurs planètes et satellites sont à visiter. Vous y trouverez des êtres de différentes races et devrez discuter avec eux pour obtenir certaines informations. Pour vous rendre d'un point à un autre en un clin d'œil, certains personnages disposent d'un pouvoir de téléportation. Un gain de temps appréciable qui, malheureusement, vous fait perdre pas mal de points d'expérience (eh oui, vous ne



Le dernier labyrinthe vous hypnotise carrément avec ses effets psyché. Épileptiques s'abstenir...

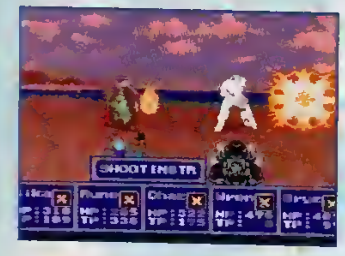
vous battez pas avec les monstres que vous pourriez rencontrer en chemin). Enfin, mettons l'accent sur le grand nombre de pouvoirs et/ou de capacités spéciales dont dispose chaque perso. Entre les sorts offensifs et défensifs, les combinaisons d'attaques (voir encadré) et les différentes armes disponibles, vous pouvez vraiment « customiser » votre équipe de la façon qui vous convient le mieux.

Les fans de la série des PS ne peuvent que se régaler avec cet épisode.

PS IV : LE DERNIER ÉPISODE ?

La recette est maintenant éprouvée — les concepteurs connaissent leur boulot — et les clins d'œil aux précédents volets sont nombreux. Ainsi, vous retrouvez Wren, le cyborg de PS II et III, ou encore la statue d'Alys (héroïne de PS I) qui trône fièrement au milieu d'une ville. Les adeptes de RPG nourrissant bien souvent un lien affectif avec leurs personnages, c'est là une excellente idée. Professionnel jusqu'au bout des doigts, Terry me fait même remarquer que Rune, un perso qui vous accompagne dans ce PS IV, est un descendant direct de Lutz, magicien de PS I (!). Il me signale également que l'on rencontre un des sorciers maléfiques de PS I, revenu se venger pour l'occasion (« Ouais, alors tu vois, dans PS I tu récupérais un prisme, et alors il y avait un cheval ailé qui t'amenait dans un labyrinthe, dans les airs, et à la fin tu rencontrais ce boss... »). Bref, il faut avoir

Votre arrivée sur la planète Desolis ne passe pas inaperçue : vous vous crashez tout simplement sur un temple !

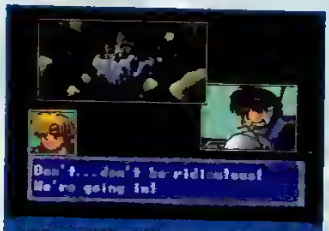


MAGIES SIMPLES ET COMBINÉES

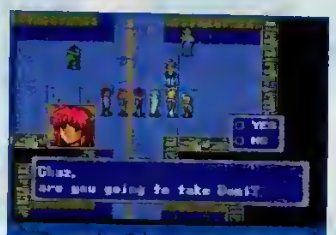
En plus des pouvoirs magiques simples que peuvent utiliser les personnages (exception faite des cyborgs), vous pouvez envoyer des super attaques en combinant certains sorts. En voici quelques-uns (les manipulations doivent être lues de la façon suivante : sort 1 + sort 2 = nom super pouvoir).

Crosscut + Efess = GRAND-CROSS.
Nafoi + Gizan = FIRE STORM.
Nawat + Nazan = BLIZZARD.
Burstroc + Flaeli = SHOOTINSTR.
Foi + Wat + Tsu = TRIBLASTER.

Inutile de dire que la plupart de ces attaques font très mal. N'hésitez pas à les enregistrer dans les « Macro » (mise en mémoire de suites d'actions) pour faciliter leur utilisation.



L'Air Castle : un endroit inquiétant à l'intérieur duquel nos héros hésitent à aller. Un peu de courage...



Selon votre humeur, vous pouvez décider de changer de coéquipier. Décidez-vous selon les capacités de chacun.

PHANTASY STAR IV

éditeur
SEGA

genre
RPG

joueur(s)
1

sauvegarde
OUI

continue
NON

difficulté
MOYENNE

durée de vie
ASSEZ LONGUE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 96%

94

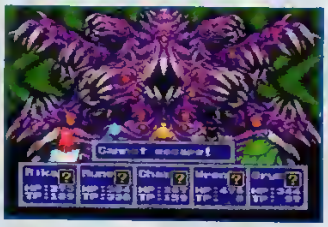
Clin d'œil : on trouve ici la statue d'Alis, l'héroïne de Phantasy Star I. Evidemment, il faut connaître la série...

En longeant les murs extérieurs de certaines villes, vous pouvez atteindre certains établissements bien cachés.

une bonne mémoire, évidemment, mais les détails de ce genre permettent de mieux rentrer dans le jeu et de retrouver ses marques sans beaucoup de difficulté.
Bénéficiant d'une réalisation honnête mais sans magnificence particulière, PS IV est exclusivement réservé aux seuls fans du genre. Les joueurs attachés à l'extrême qualité des graphismes, par exemple, peuvent passer leur chemin (il est vrai qu'on aurait pu s'attendre à mieux). Ce jeu n'est pas pour eux. En revanche les autres, capables de se plonger corps et âme dans l'aventure sans se poser de questions, passeront des dizaines d'heures sans les voir... passer. Un reproche tout de même : le jeu n'a pas été traduit en français. Les précédents non plus, me direz-vous, mais ce n'est pas une raison. Annoncé comme le dernier de la série sur 16 bits, Phantasy Star IV fait presque figure de jeu mythique. Ne le laissez donc pas passer !

La guilde des chasseurs de primes d'Aiedo vous propose de remplir différentes missions.

Chris & Terry
chef d'orchestre et virtuose.



TROIS POUR LE PRIX D'UN !

L'entité maléfique qui vous attend à la fin de PS IV est aussi monstrueuse et énorme que votre cœur d'aventurier peut l'espérer. Très résistante, elle ne s'avouera vaincue qu'après être passée par différentes transformations (à la fin elle ressemble à un ange diabolique). Utilisez vos magies et vos armes les plus puissantes pour vous en défaire.

en résumé

La série des Phantasy Star est mythique, et ce quatrième épisode la continue avec succès. Dommage que le jeu ne soit pas traduit en français.

GRAPHISME 85%
Les graphismes sont mignons, assez fouillés, mais ont un côté souvent trop enfantin.

ANIMATION 90%
Déplacements fluides et séquences de combats très rapides.

SON 90%
Les musiques sont réussies. Leurs mélodies vous trotteront souvent dans la tête.

JOUABILITE 94%
Après un petit temps d'adaptation, vous vous baladerez sans problème dans les menus.

ZOOP

Super Nintendo
Megadrive

Viacom lance Zoop sur toutes les consoles. Késako Zoop ? Un jeu de réflexion qui va vous torturer les neurones !

Non, vous ne rêvez pas, ce n'est pas une rubrique nostalgie mais bel et bien le test d'un nouveau jeu de réflexion. Soyons franc, Zoop est d'une telle simplicité graphique qu'il aurait pu tourner sur la Nes ou la Master System. Pas besoin de distorsion ni de 3D mappée en fil de fer octogonal (voir dossier sur la 3D)... Zoop se joue sur un écran tout simple avec quelques taches de couleur. Mais ici la pauvreté des graphismes importe peu. La principale motivation qui vous poussera à jouer à Zoop c'est son « Player Fun ». Il suffit d'engager une partie pour ne plus vouloir s'arrêter.

UN MAX DE POINTS !
Pour obtenir 5 000 points d'un coup, il faut éliminer une ligne entière. Pour les 10 000, il faut vraiment être balèze !

1

2

3

4

Attention, ce soft est dangereux... La Zoopmania te guette, jeune lecteur.

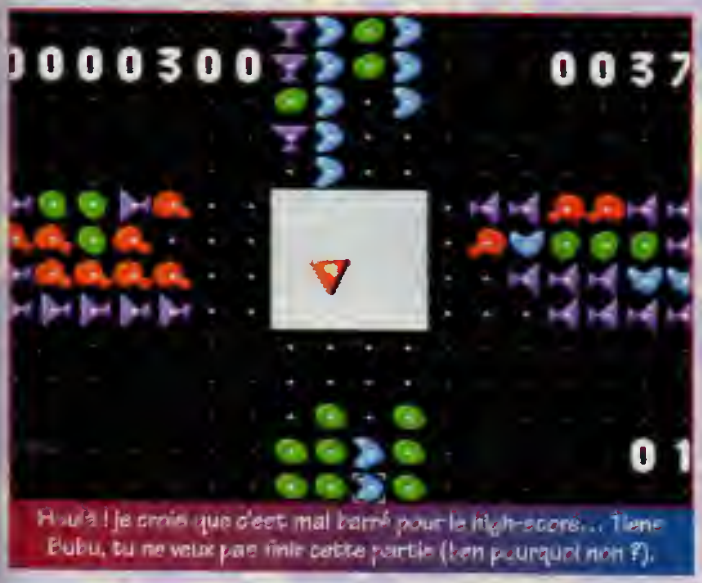
Partie terminée ! Lorsqu'une ligne arrive sur le carré central, c'est cuit. Bon, allez — on s'en refait une petite vite fait...

C'EST ZUPER !

Son principe est des plus évidents : vous devez nettoyer l'écran d'un nombre donné de pièces de couleur, en évitant qu'une des lignes atteigne le carré central (voir photos). Pour cela, vous dirigez un triangle que vous lancez sur les pièces. Et pour que la cible désignée disparaisse, il faut qu'elle soit de la même couleur que votre triangle ! Si vous souhaitez changer la couleur de ce dernier, il suffit de shooter dans une pièce de

À NE PAS LOUPER !

En récupérant cinq ressorts (en bas et à gauche de l'écran), toutes les pièces explosent. Il est donc préférable d'attendre que le tableau soit rempli pour obtenir le plein de points.



Houlà ! Je crois que c'est mal barré pour le high-score... Tiens Bubu, tu ne veux pas finir cette partie (ben pourquoi non ?).

couleur différente (qui ne sera pas supprimée). Bon, j'avoue que pour saisir toutes les subtilités de Zoop, il faut jouer. Alors évidemment, si vous êtes complètement hermétique à ce genre de soft, Zoop ne pourra certainement pas vous convaincre... quoi que ! La quasi-totalité de la rédac s'accorde à dire que le jeu n'est pas attrayant visuellement — mais tout le monde s'accroche à son paddle ! Je ne saurais trop vous conseiller de vous le procurer au plus vite (on le trouvera aussi sur Saturn et sur PlayStation. Sans rire !).

El Zipou

LES PETITS TRUCS

1/ Comme il n'y a aucune pièce orange à shooter, il faut changer de couleur en tapant par exemple dans une pièce verte isolée, pour ensuite percuter toutes les vertes.

2-3/ Voilà un truc que vous devrez faire le plus souvent possible. Tapez dans la pièce bleue pour qu'elle devienne verte. Vous obtiendrez ainsi une ligne de la même couleur. C'est l'une des meilleures tactiques pour augmenter rapidement votre score.

4/ Ce petit soleil vous permet d'éliminer une ligne entière, même si toutes les pièces ne sont pas de la même couleur. À vous le maximum de points !

Interview de John Cook

De passage à Paris, John Cook — développeur chez Hookstone — a accepté de répondre à nos questions.

PLAYER ONE : Avec cette nouvelle ère des jeux vidéo (32 bits), où les graphismes font exploser l'écran, ne craignez-vous pas que Zoop paraisse désuet ?

JOHN COOK : Pac Man et Tetris étaient graphiquement très simples et pourtant, ce sont de véritables hits. Tout à fait d'accord, mais leur création remonte déjà à une dizaine d'années ! En 1995, les joueurs sont plus exigeants...

Aujourd'hui, on dépense des millions dans des intros en images de synthèse mais on oublie complètement l'intérêt de jeu. Seuls les graphismes et les effets spéciaux sont travaillés. Moi, cela ne m'intéresse pas. Je veux que le joueur soit captivé par le jeu en lui-même et non par des artifices destinés à masquer la pauvreté de l'action.

Super Nintendo Megadrive

ZOOP

éditeur: VIACOM
genre: REFLEXION
joueur(s): 1
sauvegarde: NON
continue: NON
difficulté: PROGRESSIVE
durée de vie: ETERNELLE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 95%

94%

En résumé

Ce jeu de réflexion ne paie pas de mine et pourtant, il est aussi prenant que Tetris. Oubliez un peu la 3D — le moment est venu de jouer à Zoop !

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

GRAPHISME 60%
On ne peut pas dire que les graphismes en jettent un max !

ANIMATION 85%
Pas de soucis, tout baigne ! Remarquez, c'est pas compliqué.

SON 75%
Ambiance musique d'ascenseur. Attention, parfois ça speede !

JOUABILITÉ 90%
Tout le monde saura jouer en quelques minutes. Un exemple à suivre.

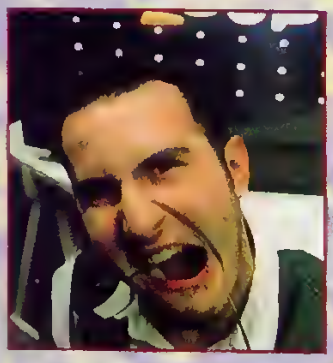
Zoop ou la beauté cachée des laids... des laids de la rédac !

Le meilleur moyen de comprendre à quel point le ramage de Zoop n'a que peu de rapport avec son plumage, c'est incontestablement de demander l'avis des joueurs. Propos recueillis...

L'avis de Wolfen

« Objectivement, Zoop est un jeu de réflexion extraordinaire qui en fout plein les mirettes pour (presque) pas un rond.
Ce véritable petit bijou graphique devrait séduire tous les "Tetrisomiques". Malgré cela, j'éprouve tout de même de la difficulté à m'y mettre »

L'avis d'Elwood



« Zoop est aussi laid que Tetris mais comme il est aussi intéressant... Très étrange au premier abord, il met rapidement vos réflexes à rude épreuve. Et, vraiment bien pensé, il vous éclatera durant de longues heures. Comme quoi un jeu n'a pas besoin d'en foutre plein la vue pour être passionnant. Reste seulement à savoir si sa durée de vie n'est pas trop courte... »

L'avis de Mahalia

« Au premier abord, c'est un peu complexe ; ensuite, quand on commence à bien piger le principe, c'est très prenant puis très, très énervant. À chaque nouvelle partie, on se dit qu'on va se la jouer logique et éliminer ces satanées bulles colorées les unes après les autres mais évidemment, les lignes avancent vite, on panique, on fait n'importe quoi et inévitablement on perd... »

L'avis de Caliméro

« Je suis le premier à défendre l'intérêt de jeu et le fun face à la beauté des graphismes (même si ce n'est pas incompatible). En l'occurrence, Zoop se rapproche plus de mes goûts. Voici un soft original qui demande à la fois réflexion et rapidité.
En revanche, autant j'ai beau ne pas être difficile en ce qui concerne les graphismes, autant j'ai un peu l'impression qu'on se moque de nous. Quel dommage de gâcher un si bon jeu en le rendant aussi laid ! »

L'avis de Bubu

« Il suffit que je mette mes lunettes pour que Didou me demande mon avis sur un jeu de réflexion ! Il sait pourtant que mon style de jeu c'est les réflexes. Enfin... même si c'est sympa, ça me ferait mal au porte-monnaie de payer un jeu SNES qui ne... paie pas de mine ! Bref, je retire mes lunettes la prochaine fois que je croise Didou. »

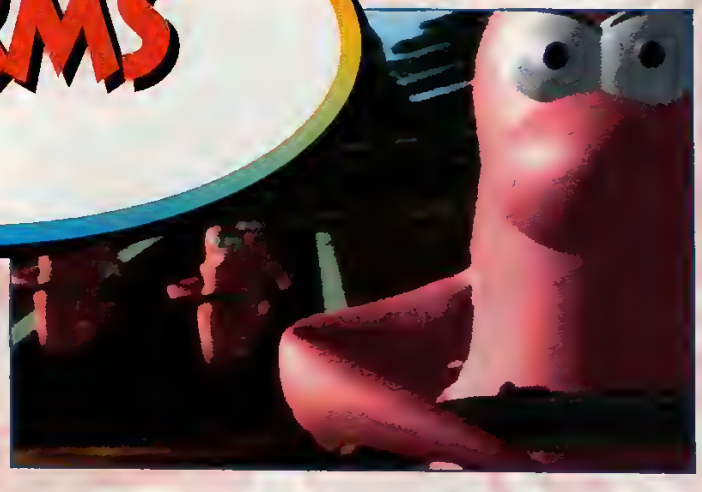
L'avis de Le Flou

« Zoop est moche, Zoop n'a pas eu la chance d'avoir un graphiste à ses côtés. Malgré cela, Zoop est vraiment un bon jeu de réflexe/réflexion, très proche d'une vieillerie nommée Tempest, qui sortit en son temps sur Atari 2600. Sympa et prenant ! »

PlayStation
wipEout
RAPIDE. TROP RAPIDE
Orbital, Leftfield, The Chemical Brothers.
wipEout, l'album Bientôt disponible chez Sony Music
wipEout, la course explosive sur PlayStation
SONY INTERACTIVE EUROPE HOT LINE: 1 - 44 40 64 55
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Psygnosis™ and wipEout™ are trademarks of Psygnosis Ltd.

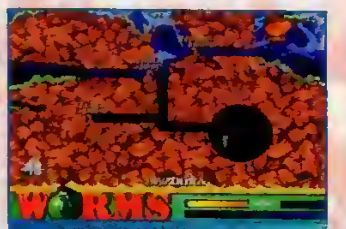
WORMS

PlayStation
Saturn



Imaginez des Lemmings armés jusqu'aux dents, des baroudeurs ridicules de trois centimètres de haut. Leur point fort ? La hargne. Leur faiblesse ? Une fragile constitution. Je sens déjà que ça va être drôle...

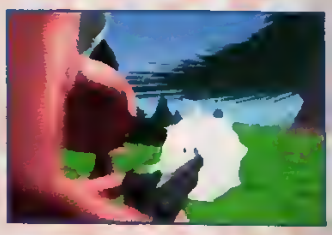
Attention : grand jeu ! Voilà, je l'ai dit, j'ai attiré votre attention, vous ne pourrez pas dire que vous n'étiez pas prévenu. Worms fait partie de ces rares créations vraiment originales qui, de temps en temps, viennent égayer le quotidien souvent morose du testeur. Pourtant, son concept n'est pas nouveau, loin de là, puisqu'il s'agit de se faire la guerre. Enfin, disons plutôt qu'on s'amuse à la faire. La nuance est d'importance : ici, quand on meurt, c'est de rire...

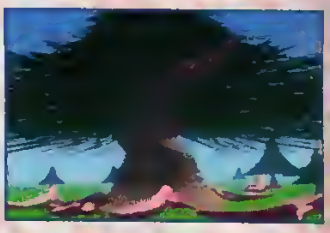


Lorsque les vers se mettent à creuser tous azimuts, le sol se transforme en gruyère. Sympa, mais dangereux (Saturn).

PASSAGE PAR LES OPTIONS...

Après plusieurs scènes cinématiques aussi bien réalisées que rigolotes, vous accédez aux différentes pages d'options. Là, vous définissez la durée de chaque partie, le nombre de manches gagnantes, le temps attribué à chaque ver lors de sa phase d'attaque... Tout ce qu'il faut, a priori, pour paramétrer Worms de la façon

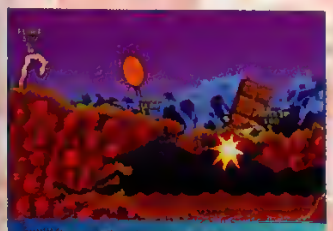




DRÔLEMENT BEAU

Les scènes cinématiques sont cruellement hilarantes: le maladroit tue tout le monde par accident, le malchanceux pose le pied sur une mine, etc. Leurs mimiques sont géniales.

qui vous convient. Le jeu propose un système de compétition entre seize équipes. Par défaut, les quatre premières sont attribuées à des joueurs humains, les autres étant gérées par l'ordinateur. Bien sûr, vous pouvez les remodeler à votre convenance. Une fois le combat terminé, un tableau de statistiques indique le nombre de combats, victoires, défaites, etc. de chaque équipe. Vous pouvez sauvegarder les résultats et, ainsi,



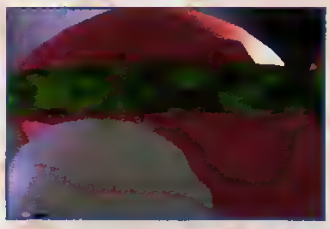
Les champs de bataille générés par la console font parfois preuve d'une fantaisie appétissante (Playstation).

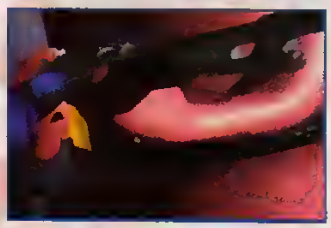
organiser un véritable championnat. Ça changera des résultats de foot...

... ET C'EST PARTI !

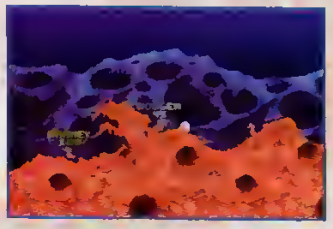
Les terrains sont générés aléatoirement par l'ordinateur (on appelle ça le « generating landscape »). Autrement dit, vous ne vous retrouverez jamais deux fois sur le même champ de bataille, à moins d'un hasard extraordinaire. Le relief du terrain peuvent être très varié : ponts,

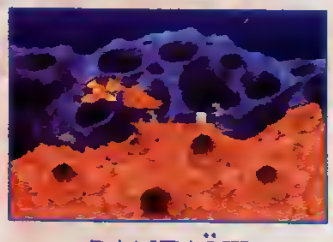
UNE INTRO AVEC SYLVESTER STALL-WORM





Un zoom arrière vous permet de voir le tableau dans son intégralité (ou presque). Utile pour avoir une vision globale du jeu (Saturn).

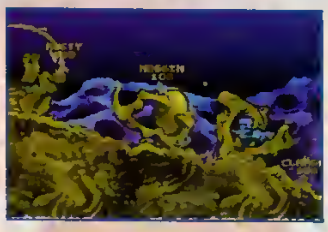


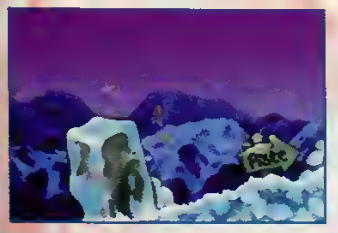


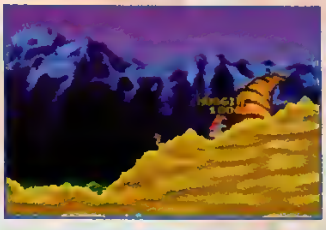
BANZAÏ !!!

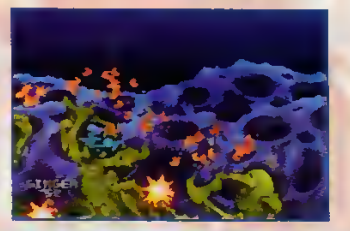
Lorsque vous n'avez presque plus de points de vie, tentez une attaque kamikaze. Vous partirez en beauté.

pentes escarpées, précipices... C'est au petit bonheur la chance, et les vers guerriers - huit au total - sont disposés sur ces territoires de façon tout aussi aléatoire. À vous alors d'évaluer rapidement la force de vos positions et d'agir en conséquence. Des vers alliés regroupés, par exemple, risquent fort de subir une attaque aérienne (un lâcher de bombes, quand ça touche, ça fait très mal). Une petite téléportation, dans ce cas, vous permet d'aller prendre l'air un peu plus loin. Autre conseil : lorsque vous utilisez le bazooka, tenez compte de la force du vent (indicateur au bas de l'écran). Rappelez-vous que nos amis les vers sont minuscules, et s'ils balancent un projectile quand Éole se déchaîne, ils









LE CHOIX DES ARMES

Nos vaillants petits vers disposent d'une panoplie d'armes insensée. Fusil-mitrailleur, grenades, fusil à pompe, missiles autoguidés, mines, bazooka... C'est à ne pas en croire ses yeux. De temps à autre, une caisse tombée du ciel fournit ravitaillement et armes nouvelles. Parmi celles-ci, mention spéciale à la puissante Banana Bomb et au mouton factice, qui avance automatiquement vers l'adversaire et explose quand vous voulez.

L'AVIS DES AUTRES FANS

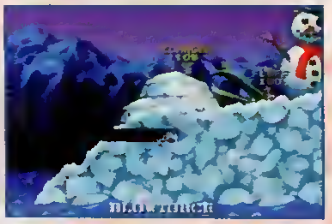
EL DIDOU :
« Worms m'a énormément plu et particulièrement à plusieurs. Son point fort, c'est probablement l'humour. Difficile en effet de ne pas s'écrouler de rire lorsque votre adversaire loupe son tir et s'explose lui-même la tronche ! Bref, Worms est vivement recommandé pour les longues soirées d'hiver. Bon, allez, Chris, amène ta troupe, je vais leur mettre la pâtée... Aïe, non ! pas de sho-ryu-ken... Sympa, mais susceptible, le Chrissounet .»

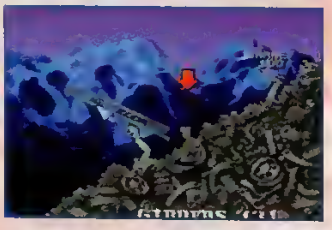
MAGIC SAM (amoureux) :
« La sortie de Worms est à marquer d'une pierre blanche ! S'il y a un jeu que vous devez vous procurer en cette fin d'année sur CD-Rom, c'est celui-ci. Pas très révolutionnaire sur le plan technique, il vous tiendra pourtant scotché de longues heures devant l'écran. De par son humour, son originalité et le plaisir de jouer qu'il procure, ce hit saura séduire les passionnés comme les novices. »

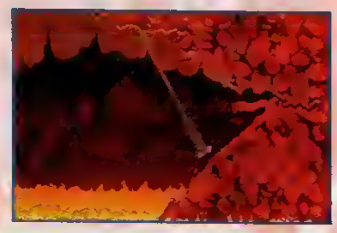
Le jeu à quatre promet des parties de folie. Les différents vers se reconnaissent à la couleur de leur nom, au-dessus de leur tête (PlayStation).

risquent de le voir revenir sur leur petit corps annelé et frêle. D'où bobo... Enfin, dernière précision, le Fire Punch est excellent pour les combats au corps à corps. Votre petit ver s'approche de l'adversaire et lui décoche un coup de poing hallucinant en criant : « Sho-ryu-ken ! ». Bon, il existe encore bien d'autres armes, mais inutile d'être exhaustif ici.
Quand vous jouerez à Worms (car il faut que vous y jouiez), toutes les fonctions vous paraîtront évidentes... et les essayer fera apparaître sur votre visage un petit rictus méchant (enfin, ça, c'est quand on a l'habitude. Au départ, on rit comme une baleine). Invitez donc vos copains : le jeu accepte jusqu'à quatre joueurs, et les parties, alors, sont mémorables. Worms est génial. L'essayer, c'est l'adopter. De plus, il n'y aura pas de jaloux, car les versions PlayStation et Saturn sont rigoureusement identiques. Évidemment, tout n'est pas parfait ! Un mode Tournoi, avec des tableaux prédéfinis et un challenge à difficulté progressive, par exemple, n'aurait sans doute pas été de trop. Et puis les sprites de ces vers menus sont ridiculement minuscules. Mais ne soyons pas mesquin et bêtement pointilleux. Apprécions plutôt à sa juste valeur un jeu qui remporte haut la main, ce mois-ci, la palme du fun et de l'originalité.

Chris,
adôôôreu ce jeu







JOJO LA DÉBROUILLE

Les nombreuses possibilités d'action permettent à votre ver de creuser, de s'accrocher à des cordes, de construire des ponts... Tout ce qu'il faut pour se sortir d'embarras, quoi !

Saturn Playstation
WORMS

éditeur	OCEAN
genre	JEU GENIAL
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 98%

94%

En résumé

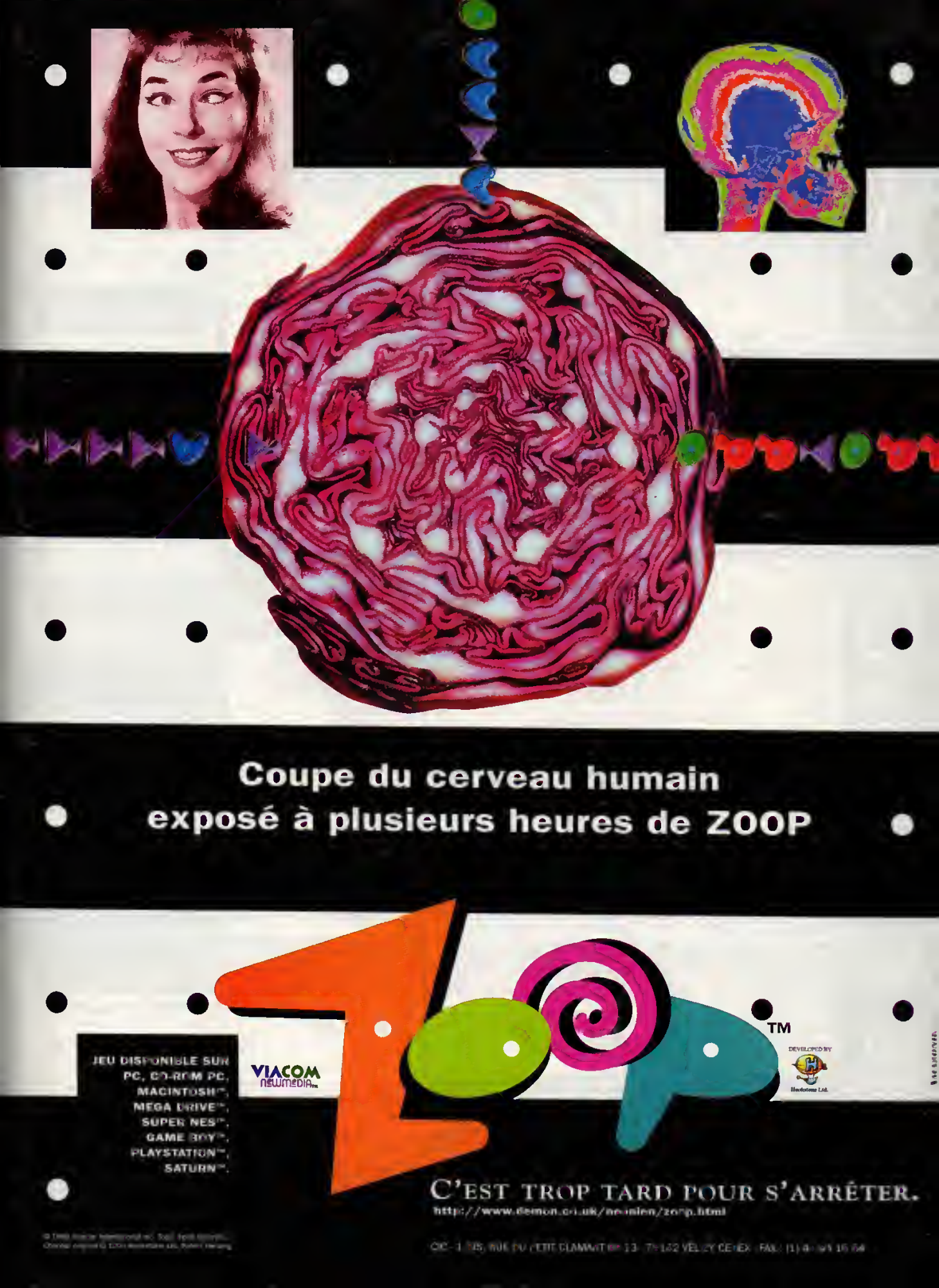
Au premier abord, Worms n'a l'air de rien, mais ses petits vers guerriers ont quelque chose d'irrésistible. Commencez à jouer et vous ne pourrez plus vous arrêter.

GRAPHISME 75%
Bon, c'est sûr, graphiquement le jeu ne casse pas la baraque. Mais on lui pardonne.

ANIMATION 90%
Le scrolling et les tirs de bazookas sont fluides. Tout baigne...

SON 89%
Les petites voix des vers sont adorables. Bruitages réussis, musiques quelconques.

JOUABILITÉ 94%
On s'égare un peu entre les différentes armes, au début. Et puis avec l'habitude...


Coupe du cerveau humain
exposé à plusieurs heures de ZOOP
JEU DISPONIBLE SUR
PC, CD-ROM PC,
MACINTOSH™,
MEGA DRIVE™,
SUPER NES™,
GAME BOY™,
PLAYSTATION™,
SATURN™.
VIACOM
NEWMEDIA
ZOOP™
DEVELOPED BY
C'EST TROP TARD POUR S'ARRÊTER.
http://www.demon.co.uk/neonien/zoop.html

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

➜ SUPER GAME BOY 199 F

90 MINUTES SOCCER	**449,00**	MEGAMAN X2	489,00
ADDAMS FAMILY VALUE	399,00	MICKEY ET MINNIE	389,00
BATMAN FOR EVER	349,00	MICROMACHINE 2	399,00
DEMOLITION MAN	349,00	**MORTAL KOMBAT 3**	**479,00**
DIRT RACER	299,00	**NBA LIVE 96**	**399,00**
DOOM	**499,00**	NFL QUATERBACK 96	449,00
DRAGON BALL Z 3 - L'ULTIME MENACE	489,00	NHL 96	399,00
DONKEY KONG II	**499,00**	OBELIX	449,00
DONKEY KONG COUNTRY	399,00	PRIMAL RAGE	449,00
EARTHWORM JIM 2	**399,00**	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
EURO PRIME GOAL	449,00	SUPER TURRICAN 2	399,00
FOREMAN FOR REAL	299,00	SPIDERMAN TV	299,00
FIFA SOCCER 96	**399,00**	STAR GATE	299,00
FIREMEN	349,00	SUPER BOMBERMAN 3	399,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	**SUPER MARIO WORLD II**	**499,00**
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**449,00**	THEME PARK	399,00
JOHN MADDEN 96	449,00	TIME COP	399,00
JUDGE DREDD	349,00	TINTIN AU TIBET	499,00
KILLER INTINCT	**499,00**	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	249,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249,00	WORMS	369,00
		WRESTLEMANIA	**449,00**

Genial !!!

- NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F ➥ AVEC UN JEU ACHETE : 49 F ➥ AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT

Promos

MICKEYMANIA	**169,00**	MARKO'S MAGIC FOOTBALL	149,00
		MEGAMAN X	**199,00**
ACTRAISER 2	199,00	MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00
BLACK HAWK	199,00	MICRO MACHINES	199,00
CANNON FODER	199,00	NBA JAM TE	249,00
CLAYMATE	99,00	NFL QUATER BACK 95	199,00
DAFFY DUCK	99,00	PGG SOCCER	199,00
DINO DINNIS SOCCER	**129,00**	**RISE OF THE ROBOT**	**99,00**
DOUBLE DRAGON	149,00	**SAILOR MOON R**	**99,00**
DRAGON	149,00	SHAQ FU	129,00
EQUINOX	199,00	BTARWING	99,00
F1 POLE POSITION	199,00	STUNT RACE FX	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	149,00	**SUPER BC KID**	**199,00**
HAGANE	**199,00**	SUPER INDIANA JONES	199,00
HYPER V BALL	199,00	SUPER KICK OFF	129,00
JIMMY CONNORS	149,00	SUPER METROID	199,00
JOHN MADDEN 95	199,00	**SUPER PUNCH OUT**	**199,00**
JUNGLE STRIKE	**249,00**	SYNDICATE	199,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	TINY TOON	129,00
LA BELLE ET LA BETE	149,00	**TRUE LIES**	**199,00**
LEGEND	149,00	**VORTEX**	**99,00**
LEMMINGS 2	199,00	WARLOCK	199,00
LE RETOUR DU JEDI	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
LORD OF THE RING	**199,00**	WORLD CUP USA 94	199,00
MARIO WORLD	169,00	**ZOMBIES**	**99,00**

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	NFL QUATER BACK 96 (EUR)	399,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	349,00	NHL 96 (EUR)	369,00
BATMAN FOR EVER (EUR)	**349,00**	NHLPA 95 (EUR)	249,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	349,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	249,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**369,00**	PHANTASY STAR 4 (EUR)	429,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**249,00**	POCAHONTAS (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**349,00**	RUGBY WORLD CUP (EUR)	249,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	249,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	349,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	399,00	SPIROU (EUR)	399,00
JUDGE DREDD (EUR)	**299,00**	SPOT GOEST TO HOLLIWOOD (EUR)	399,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	299,00	STREET RACER (EUR)	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	399,00	SUPER SKIDMARKS (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**429,00**	SYNDICATE (EUR)	249,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00	THEME PARK (EUR)	399,00
NBA JAM T.E (EUR)	**249,00**	TOTAL FOOTBALL (EUR)	349,00
NBA LIVE 95 (EUR)	249,00	**URBAN STRIKE (EUR)**	**249,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	**369,00**	**WESTLEMANIA (EUR)**	**379,00**

- ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F ➥ AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F ➥ AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
- ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F ➥ AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

Super NES USA

➜ SUPER NES USA
+ Prise péritel
+ 1 manette 690 F

BREATH OF FIRE 2	**499,00**
CHRONO TIGGER	**549,00**
EARTH BOND + GUIDE	**495,00**
FINAL FANTASY 3	**499,00**
FIRE STRIKER	199,00
KING ARTHUR THE KNIGHTS	499,00
ROBOTREK	495,00
SAMOURAI SHOWDOWN	449,00
SECRET OF EVERMORE	**499,00**
SECRET OF THE STAR	449,00
SOUL BLAZER II ILLUSION OF GAIA	299,00
TETRIS 2	199,00

Promos

PRINCE OF PERSIA	129,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	**99,00**
WARIO WOODS	199,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**

Megadrive

Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00
BLOOD SHOT (EUR)	149,00
BUBSY (EUR)	129,00
BUBSY 2 (EUR)	159,00
DEMOLITION MAN (EUR)	**199,00**
DINO DINIS SOCCER (EUR)	**99,00**
DRAGON (EUR)	149,00
ECCO THE DOLFIN 2 (EUR)	**199,00**
JAMES POND 3 (EUR)	99,00
LEMMINGS 2 (EUR)	149,00
LOTUS 2 TURBO CHALLENGE (EUR)	129,00
MICKEYMANIA (EUR)	159,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	199,00
MR NUTZ (EUR)	149,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
PETE SAMPRAS (EUR)	**149,00**
PITFALL (EUR)	199,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	99,00
SHAQ FU (EUR)	169,00
SONIC & KNUCKLES (EUR)	**199,00**
SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
STAR GATE (EUR)	199,00
SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
TRUE LIES (EUR)	199,00
VIRTUA RACING (EUR)	**349,00**
WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00

Super Famicom

DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	599,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00

Promos

DRAGON BALL Z4 : ACTION GAME 3	**299,00**
DRAGON BALL Z5 (aventure)	**399,00**
FATAL FURY SPECIAL	**249,00**
RAMNA 1/2 4	**149,00**
SPACE ACE	99,00

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 990,00

GALACTIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
PANIC BOMBER	299,00
RED ALARM	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEROBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TETRIS	299,00

Accessoires

- ➜ 2 MANETTES SANS FIL PRO6 299 F
- ➜ SUPER ADVANTAGE ASCII 149 F
- ➜ MANETTE ASCII 99 F
- ➜ ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE 395 F
- ➜ ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO 129 F
- ➜ ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE 199 F

SUPER GAME MAGE ➜ 379 F

Articles DBZ

BATTLE COLLECTION 1 à 9	79 F
10 à 15	129 F
STICKERS	9 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
T SHIRT	79 F
HERO COLLECTION 4	30 F / sachet
CASQUETTE	59 F
SHORT	99 F
LOT DE 3 SLIPS	59 F
TRADING CARTE (SACHET DE 12)	50 F

CASSETTES VIDEO FRANCAISE N° 4 à 11 ➜ 129 F
DRAGON BALL LE FILM ➜ 129 F

Sega 32 X

➜ SEGA 32X 890 F

COSMIC CARNAGE	299,00
DOOM	299,00
NBA JAM TE	299,00
SPACE HARRIER	299,00
STAR WARS	299,00
SUPER MOTOCROSS	299,00
VIRTUA FIGHTER	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	299,00
WWF RAW	299,00

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS
12b, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

ESPACE 3 Games

3DO

→ 3DO PAL FZ10- (Plein écran fonctionne avec tous les jeux) + ALONE IN THE DARK (français) + TOTAL ECLIPSE 2.590 F
→ 3DO PAL GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK 2.590 F

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANCAISE)	299,00	IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE	299,00	ROAD RASH	349,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	369,00	JOYPAD 6 BOUTONS	299,00	SAMPLER 2 10 DEMOS	
BATTLE SPORT	369,00	JOYPAD PANASONIC	299,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
BLADE FORCE	349,00	KILLING TIME	349,00	SAMOURAI SHODOWN	349,00
BURNING SOLDIER	299,00	KING DOM THE FAR REACHES	349,00	SEAL OF PHARAO	299,00
CANON FODDER	299,00	LOST EDEN	299,00	SHERLOCK HOLMES	249,00
CAPTAIN QUAZAR	369,00	MEGA RACE	299,00	SHOCK WAVE	299,00
CORPSE KILLER	299,00	MAGAZINE + DEMO	50,00	SHOCK WAVE OP JUMPGATE	279,00
CREATURE SHOCK	375,00	MICROCOSME	299,00	SPACE HULK	369,00
D	375,00	MINTEASER (ADULT)	279,00	SPACE PIRATE	299,00
DAEDALUS ENCOUNTER	375,00	MYST	375,00	STAR BLADE	299,00
DEMOLITION MAN	299,00	NEED FOR SPEED	349,00	STAR FIGHTER	369,00
DOOM	369,00	NOVASTORM	299,00	STRIKER	369,00
DRAGON LORE	375,00	OFFWORLD INTERCEPTOR	299,00	SUPER STREET FIGHTER 2	299,00
FIFA SOCCER	349,00	OUT OF THIS WORLD	199,00	SUPREME WARRIOR	299,00
FLIGHT STICK (POUR SIMULATION)	590,00	PATANK	199,00	SYNDICATE	349,00
FLYING NIGHTMARE	369,00	PANZER GENERAL	299,00	THEME PARK	349,00
GEX	299,00	PEEBLE BEACH GOLF	199,00	TOTAL ECLIPSE	299,00
GRIDDERS	299,00	PO ED	369,00	TWISTED	99,00
GUARDIAN WAR	249,00	QUARANTINE	299,00	WAY OF THE WARRIOR	199,00
HELL	349,00	REBELL ASSAULT	349,00	WING COMMANDER 3	369,00
MERCENARY	249,00	RETURN FIRE	299,00		
		RISE OF THE ROBOT	199,00		

Jaguar

→ JAGUAR VERSION FRANCAISE + CIBERMORPH 990 F
→ CD JAGUAR + JEUX 1290 F

BRUTAL SPORT FOOTBALL	299,00	FLASH BACK	349,00	SYNDICATE	399,00
BURN OUT	399,00	FLIP OUT	349,00	THEME PARK	449,00
CANNON FODDER	399,00	HOVER STRIKE	349,00	ULTRA VORTEX	399,00
CHECKERED FLAG II	299,00	PINBALL FANTASIES	349,00	VAL D'ISERE	299,00
CLUB DRIVE	149,00	POWER DRIVE	449,00	ZOOL 2	299,00
DOUBLE DRAGON 5	299,00	RAYMAN	449,00	MANETTE	299,00
DRAGON LA VIE DE BRUCE LEE	299,00	SENSIBLE SOCCER	399,00		

Playstation

→ PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE 2099 F
→ PLAYSTATION (JAP) + 1 JEU AU CHOIX PAL RVB PLEIN ECRAN 2990 F
→ ADAPTATEUR TEL

- CABLE DE LIAISON 199,00
- RALLONGE MANETTE 99,00
- MEMORY CARD 199,00
- MANETTE 199,00
- JOYSTICK 399,00
- MANETTE ASCII 249,00

3X3 EYES	499,00	TEKKEN	499,00	NOVASTORM	349,00
ACE COMBAT	499,00	TOSHINDEN	499,00	OFF WORLD INTERCEPTOR	349,00
ARC THE LAD	499,00	TOSHINDEN 2	499,00	PGA TOUR GOLF 96	369,00
BOXER ROAD	299,00	TWIN BEE	499,00	PHILOSOMA	349,00
COSMIC RACE	399,00	TWIN GODESS	499,00	POWER SERVE	349,00
CRIME CRACKER	299,00	V TENNIS	499,00	RAIDEN PROJECT	349,00
DRAGON BALL Z	399,00	WINNER ELEVEN	499,00	RAPID RELOAD	349,00
EXECTOR	299,00	ZERO DIVIDE	499,00	RAYMAN	369,00
FORMATION SOCCER	499,00	**JEUX EUROPEENS**		REVOLUTION X	349,00
GOKU DENTSETSU	299,00	3D LEMMINGS	349,00	RIDGE RACER	369,00
GROUND STROKE	499,00	AIR COMBAT	349,00	TEKKEN	399,00
GUNDAM	499,00	ASSAULT RIGS	349,00	TOSHINDEN	349,00
J LEAGUE PRIME GOAL	499,00	CYBERSLED	349,00	TOTAL ECLIPSE TURBO	349,00
JUMPING FLASH	399,00	DESTRUCTION DERBY	369,00	SHOCK WAVE ASSAULT	369,00
KILEAK THE BLOOD	399,00	DISWORLD	349,00	STAR BLADE	349,00
KILEAK THE BLOOD 2	499,00	DOOM	349,00	STREET FIGHTER THE MOVIE	299,00
KING FIELD II	499,00	EXTREME SPORT	349,00	STRIKER 96	369,00
MAGIC BEAT WARRIOR	299,00	FIFA SOCCER 96	369,00	THEME PARK	369,00
NIGHT STRIKER	299,00	HI OCTANE	369,00	TRUE PINBALL	369,00
PHILOSOMA	499,00	INTERNATIONAL CHAMPION		TWISTED METAL	349,00
PRO WESTLING	499,00	CHIP SOCCER	369,00	VIEW POINT	369,00
RAIDEN PROJECT	499,00	JUMPING FLASH	349,00	WAR HAWK	349,00
RAYMAN	499,00	KILEAK THE BLOOD	349,00	WIPEOUT	369,00
RIDGE RACER	499,00	MORTAL KOMBAT 2	249,00	WORM	369,00
RIDGE RACER 2	499,00	MORTAL KOMBAT 3	399,00	WRESTLEMANIA	349,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE	399,00	NBA JAM TE	349,00	X COM	369,00
STREET FIGHTER ZERO	499,00				

Nec

→ MEMORY CARD 199 F
→ PC FX 3 990 F

CD — LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

CDI

CDI 450 + 3 JEUX + CARTE VIDEO + 7TH GUEST + 1 FILM 2990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Mega CD

BATMAN RETURN	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	149,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NHL 94	99,00
STARBLADE (EUR)	149,00

Saturn version PAL

→ SATURN VF + DAYTONA USA 2499 F
→ VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F
Liste des films disponible sur demande

- ARCADE RACER (VOLANT) 449 F
- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR
- MEMORY CARD 3 en 1 399 F
- ADAPTATEURS POUR JEUX JAPONAIS 249 F
- SI VOUS ACHETEZ UN JEU 199 F

ASTAL (USA)	399,00
CLOCK WORK KNIGHT (EUR)	299,00
CLOCK WORK 2 (EUR)	369,00
CYBER SPEEDWAY (EUR)	369,00
DIGITAL PINBALL (EUR)	399,00
DRAGON BALL Z (JAP)	489,00
F1 LIVE (JAP)	449,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	369,00
GRAN CHASER (JAP)	299,00
HI OCTANE (AUR)	369,00
MANSION OF HIDDEN SOULS (EUR)	369,00
MYST (EUR)	369,00
MYST (USA)	249,00
NBA JAM TE (EUR)	369,00
NFL QUATTERBACK 96 (EUR)	369,00
NHL HOCKEY (EUR)	369,00
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR)	369,00
PANZER DRAGON (EUR)	399,00
RAYMAN (EUR)	369,00
REVOLUTION X (EUR)	369,00
ROBOTIKA (EUR)	349,00
SHINOBI X (EUR)	349,00
SIM CITY 2000 (EUR)	369,00
SLAM DUNK (JAP)	399,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE (JAP)	249,00
STREET FIGHTER (EUR)	299,00
SUPER HANG ON (JAP)	449,00
THEME PARK (EUR)	369,00
TOSHINDEN (JAP)	449,00
TRUE PINBALL (EUR)	369,00
VIRTUA COP + GUN (EUR)	489,00
VIRTUA FIGHTER 2 (JAP)	489,00
VIRTUA FIGHTER REMIX (EUR)	249,00
VIRTUA GUN	199,00
VIRTUA RACING (EUR)	349,00
WING ARM (JAP)	449,00

Neo Geo

→ TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOUAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 ..... 99 F/U

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	690,00
ART OF FIGHTING	299,00
ART OF FIGHTING 2	690,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	690,00
FATAL FURY II	399,00
FATAL FURY III	1290,00
GHOST PILOT	399,00
KARNOV'S REVENGE	690,00
KING OF FIGHTER 95	1990,00
SAMOURAI SHODOWN II	590,00
SAMOURAI SHODOWN III	1690,00
SPINMASTER	399,00
STREET HOOP	790,00
SUPER SIDE KICK 2	690,00
SUPER SIDE KICK 3	1290,00
TOP HUNTER	490,00
WING JAMMERS	690,00
WORLD HEROES II	399,00
WORLD HEROES II JET	690,00

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD + KING OF FIGHTER 95 2990 F

3 COUNT BOUT	349,00
AERO FIGHTER 2	299,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	349,00
ALFA MISSION 2	349,00
ART OF FIGHTING 2	349,00
BASEBALL 2020	349,00
BASEBALL STAR 2	349,00
BURNING FIGHT	299,00
DOUBLE DRAGON	449,00
FATAL FURY SPECIAL	349,00
FATAL FURY 3	449,00
FOOTBALL FRENZY	349,00
GALAXY FIGHT	349,00
GHOST PILOT	349,00
KABUKI FLASH	449,00
KARNOV'S REVENGE	349,00
KING OF FIGHTER 94	349,00
KING OF FIGHTER 95	449,00
KING OF MONSTER 2	349,00
LAST RESSORT	349,00
MAGICIAN LORD	349,00
MUTATION NATION	349,00
POWER SPIKES 2	349,00
PULSTAR	449,00
PUZZLE BOBBLE	349,00
ROBO ARMY	349,00
SAMOURAI SHODOWN	299,00
SAMOURAI SHODOWN 2	399,00
SAMOURAI SHODOWN 3	TEL
SENGOKU 2	349,00
SONIC WING 3	449,00
STREET HOOP	349,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
SUPER SIDEKICK 3	449,00
TOP HUNTER	349,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	349,00
VIEW POINT	349,00
WINDJAMMER	349,00
WORLD HEROES PERFECT	449,00
WORLD HEROES II JET	349,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port* (jeux 25 F consoles & accessoires 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE DOM-TOM
cartouches 40 Frs / consoles 90 Frs

Nom ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal ..... Ville .....
Age ..... Téléphone ..... Signature (signature des parents pour les mineurs)

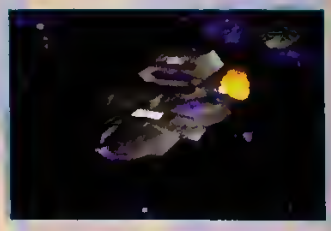
Je joue sur
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME GEAR ❒ PLAYSTATION
❒ SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒ CDI ❒ NEC
❒ GAME BOY ❒ JAGUAR

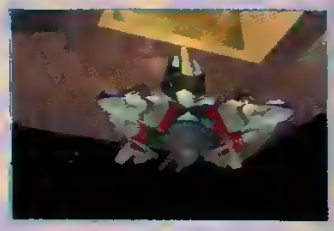
Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

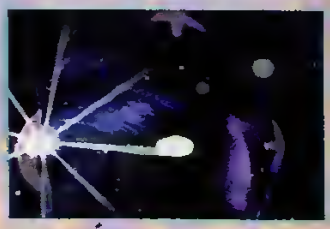
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables, sauf erreur d'impression pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs Dans la limite des stocks disponibles

VIEWPOINT



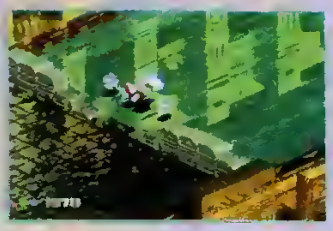


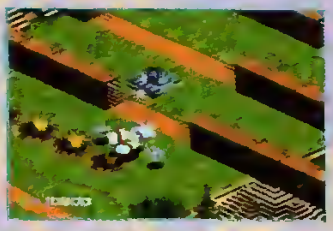


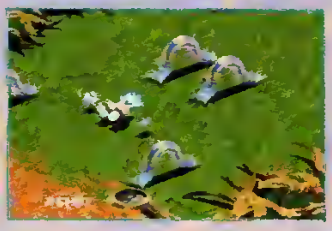
PRÉSENTATION
Une belle scène cinématique vous met dans l'ambiance. Admirez-la une fois, respirez à fond et allez vous battre.

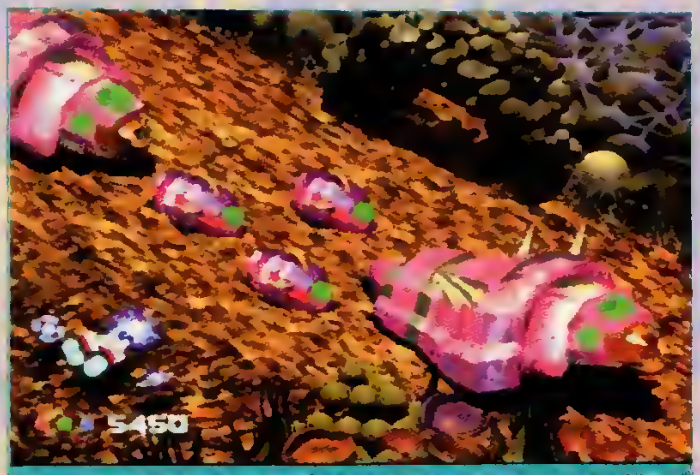
Viewpoint est une légende, un de ces shoot-them up mythiques auxquels seuls quelques privilégiés ont pu goûter — prix de la Neo Geo oblige. Il arrive aujourd'hui sur PlayStation. Les fans du genre trouveront là un défi à leur mesure.

Quand ce shoot-them up sensationnel débarqua en 1992 sur Neo Geo, il suscita un enthousiasme général. Utilisant un mode de représentation original — la 3D isométrique —, Viewpoint proposait un challenge ardu et des tas d'ennemis originaux. S'il fut souvent jugé trop difficile, et en découragea beaucoup, il aura tout de même su marquer les esprits : son nom reste ancré dans les mémoires. Aujourd'hui, Electronic Arts en propose l'adaptation PlayStation. Résultat, un jeu vraiment plus beau, qui respecte en tous points le Viewpoint original. Les niveaux et les différents ennemis sont les mêmes. Vous retrouvez donc une ambiance identique, avec des tonnes d'ennemis qui vous harcèlent, des tirs incessants, des boss énormes — et tellement difficiles à tuer... Rien à dire, l'adaptation est d'excellente qualité.









Pour passer, glissez tranquillement traverser les gros vers, et tirez sur les petits : ils sont beaucoup moins résistants...

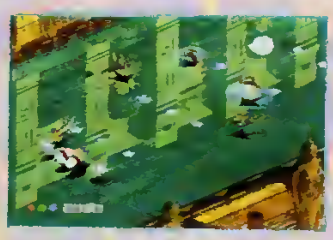
PROS DU PADDLE ONLY

Cet univers sans pitié ne vous octroie que quelques rares armes : un tir multiple et différents super « blasts » (explosion, mur de flammes et missiles). Essayez de garder ces

VIEWPOINT

CONCENTRATION

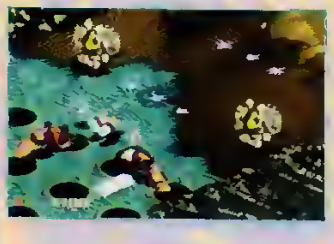
Il existe deux sortes de tirs dans Viewpoint : celui en rafale (genre auto-fire) et le tir concentré (on appuie trois secondes sur le bouton et on relâche). Ce dernier est très efficace.



Le boss du troisième niveau est une abeille géante. Très difficile à abattre, elle bénéficie en plus de l'aide d'un mille-pattes très rapide.

derniers en réserve pour chaque boss de fin de niveau, car il est quasi impossible de les détruire autrement. Sublime, Viewpoint bénéficie en plus d'une ambiance exceptionnelle. Une fois plongé dans son univers, il devient très difficile d'en décrocher. Seul reproche à formuler, la difficulté titanesque. Si vous n'êtes pas prêt à sacrifier des heures pour franchir laborieusement chaque niveau, vous n'arriverez jamais à progresser. Allez, un peu de courage, que diable...

Chris,
sur les genoux

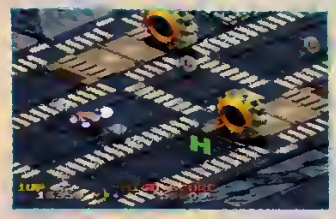


QUESTION D'HABITUDE

La 3D isométrique est trompeuse dans un premier temps (référez-vous à l'ombre du vaisseau), mais finit à la longue par ne plus poser trop de problèmes.

SOUVENEZ-VOUS

Viewpoint a d'abord vu le jour en 1992, sur Neo Geo. Trois ans plus tard, cette version PlayStation en est une copie presque conforme. Seules différences : une intro en images de synthèse et un rendu graphique plus réussi. À part ça, le jeu reste le même. Tout cela pour dire que la Neo Geo était bien en avance sur son temps et qu'il est bon, enfin, qu'un jeu comme Viewpoint puisse être apprécié par les « p'tits jeunes » qui viennent juste de s'acheter une PlayStation.



éditeur
ELECTRONIC ARTS

genre
TIR

joueur(s)
1

sauvegarde
MOTS DE PASSE

continue
OUI

difficulté
MONSTRUEUSE

durée de vie
LONGUE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 90%

en résumé

Un classique de la Neo Geo remis au goût du jour. Viewpoint nous revient encore plus beau et plus impressionnant... mais toujours aussi difficile.

GRAPHISME 94%
Les ennemis en 3D sont sublimes. Et puis les décors ne sont pas mal non plus.

ANIMATION 87%
Ensemble relativement fluide, mais des déplacements latéraux un peu saccadés.

SON 88%
Musiques plus ou moins réussies, mais toujours rythmées. Sons efficaces.

JOUABILITÉ 85%
Le vaisseau répond bien, mais la 3D isométrique est trompeuse, et le jeu trop difficile.

91%

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

PGA TOUR 96

LA VIDÉO

Des séquences vous proposent de revoir des coups d'anthologie des quatorze golfeurs pros qui figurent dans le soft.

C'est officiel, le PlayStation se met au vert. Electronic Arts Sports signe sa énième version de PGA — la première sur la Sony. Champagne !

A tout bien considérer, l'arrivée d'une simulation de golf sur PlayStation contraste radicalement avec la tendance qui règne à ce jour. Tandis que chez les développeurs, c'est à qui fera le jeu le plus speed et le plus violent, Electronic Arts sort du lot en nous proposant le jeu le moins rapide et le moins bourrin. Ce qui n'empêche pas PGA Tour 96 de rejoindre la catégorie des hits de la 32 bits de Sony.

LE MYTHE PGA DEMEURE

Si le procédé utilisé dans la réalisation du jeu est identique à celui des versions 16 bits, les développeurs ont su, toutefois, utiliser au mieux les capacités de leur machine pour obtenir un rendu visuel proche de la perfection. Désormais, le sol est réalisé en mapping et la richesse des sprites permet de recréer un environnement digne du Jardin botanique de Monaco. Si PGA 16 bits prenait en compte un nombre considérable de facteurs pour chaque coup (position des pieds, effets sur la balle, etc.), le volet 32 bits apparaît d'une simplicité déconcertante... À l'aide d'un curseur que vous déplacez sur le parcours, le soft

Le système de tir est conventionnel. Il demande néanmoins un certain temps d'adaptation à cause de la rapidité du timing.

PGA TOUR 96

éditeur
ELECTRONIC ARTS SPORTS

genre
SIMULATION DE GOLF

joueur(s)
1 À 4

sauvegarde
OUI

continue
NON

difficulté
COSTAUD

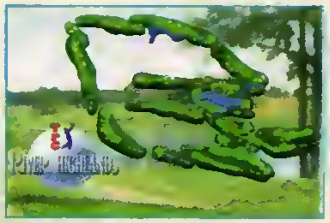
durée de vie
EXCELLENTE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 90%

LES PARCOURS

Le 18 trous de Spyglass Hill (Californie), où se tient un tournoi de la PGA, est un par 72. Et River Highlands, qui accueille chaque année un open de la TPC, est un par 70.



Accessible à tout moment, une grille vous permet de visualiser le relief du parcours.

vous propose le club requis pour la distance, ainsi que la trajectoire idéale théorique. Il ne vous reste plus qu'à effectuer votre coup, et là, c'est l'enfer... Comme toutes les simulations de golf, le dosage de la puissance du tir s'effectue sur une courbe graduée, mais dans PGA, la zone d'impact d'un coup réussi tient sur trois ou quatre pixels, pas plus ! Il vous faudra beaucoup d'entraînement avant de parvenir à exécuter des coups impeccables... En bref, PGA 32 bits « dégraisse » un peu dans ses options mais se fait un lifting réjouissant.

Wolfen

QUELQUES VUES

Ces quelques vues vous permettront d'apprécier à leur juste valeur la qualité des décors. On remarque au passage que les effets d'ombre restituent à merveille le relief.

En résumé

Très belle, cette simulation de golf ne dévoilera tous ses atouts qu'après beaucoup d'entraînement. De nombreuses heures de jeu garanties !

LA GUERRE DU GOLF

Des deux 32 bits vedettes, la Saturn fut la première à proposer une simulation de golf — Pebble Beach qui, lors de sa sortie, avait impressionné la rédac. L'arrivée de PGA sur PlayStation était donc très attendue. On constate que les deux softs sont réalisés selon le même principe, à savoir des parcours en 3D mappée jonchés de sprites pour tout ce qui touche au décor. Graphiquement, la PlayStation s'en sort mieux grâce à une qualité de zoom supérieure à sa rivale. En termes de gameplay, chaque soft boxe dans une catégorie différente. Paradoxalement, bien que bourré de paramètres, Pebble Beach permet de se faire facilement plaisir — et semble plutôt destiné aux débutants. PGA, lui, exige un certain temps d'adaptation et séduira davantage les spécialistes. Les compétiteurs se valent donc (même si mon cœur penche un peu du côté de Peeble Beach).

GRAPHISME 93%
Les séquences vidéo et les décors sont de toute beauté.

ANIMATION 80%
Comme tout jeu de golf, l'animation est assez statique.

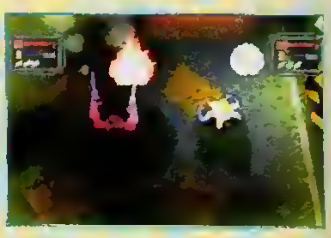
SON 91%
La musique typiquement FIP est rythmée par le chant des oiseaux et le souffle du vent.

JOUABILITÉ 88%
Des déplacements dans le menu peu ergonomiques mais une jouabilité irréprochable.

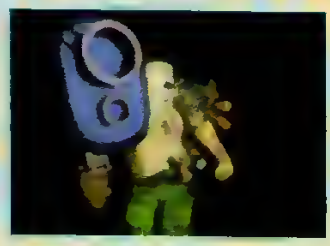
LOADED

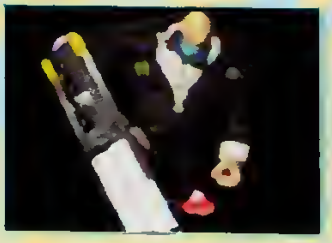
Dans un style proche de Gauntlet, Loaded propose une séance de carnage tirant parti des capacités 3D de la console.

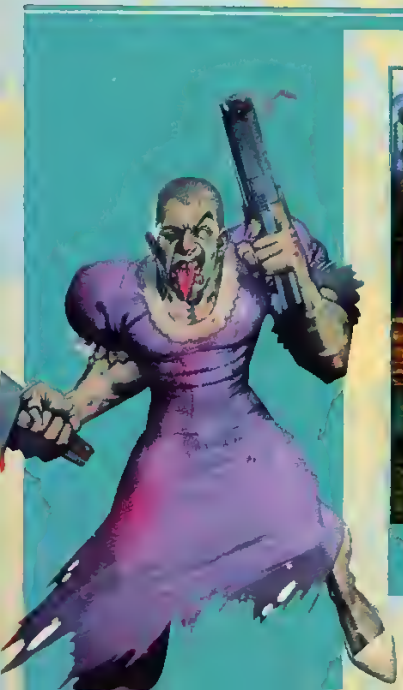
Vous et un camarade incarnez deux des six mercenaires détenus par erreur (c'est c'qu'on dit...) dans la prison la plus dure de la galaxie. Et vous avez décidé que le moment de votre libération était venu...
L'action est vue de trois quarts haut, avec une animation en 3D polygonale. Le pénitencier est constitué de plusieurs étages (souterrains), qui sont autant de labyrinthes truffés de passages secrets. Chaque niveau est divisé en plusieurs zones, accessibles au moyen de la bonne clé. À la surface de la planète, vous devez retrouver des objets utiles à votre escapade. Vous ramasserez tous ces éléments... sur les corps des gardiens que vous aurez massacrés. Les combats, hauts en couleur, tournent au carnage (on peut tout péter) et apparaissent franchement gore (les ennemis gicient sur le sol). Ensuite, pour vous refaire une santé, vous ramasserez des bonus (trousses de soin, bombes, munitions et boosts pour votre arme). Puis vous repartirez à la chasse. La prison de Loaded est aussi ténébreuse que celle du film Alien 3... L'ambiance repose sur un jeu



ZOOOMM !
On peut régler la hauteur à laquelle on voit le terrain de vingt crans, pour anticiper ou s'en mettre plein la vue.



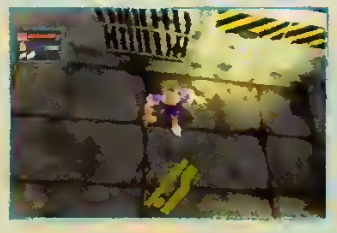


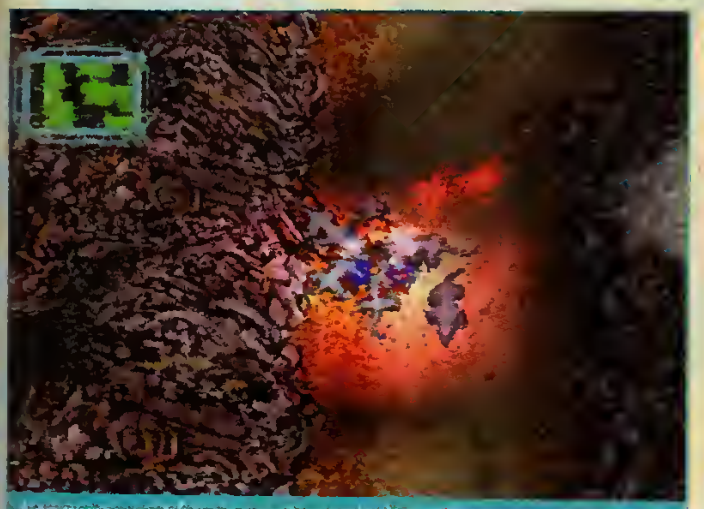


Les effets de lumières annoncent un grand spectacle. Que le bal commence !

FORT BOYARD

Retrouver les clés ouvrant les portes de même couleur permet d'accéder aux différentes parties d'un niveau. Mais vous pouvez aussi emprunter des passages secrets. Le tout est d'arriver à la sortie...





Les niveaux extérieurs sont aussi labyrinthiques que les autres. L'effet de profondeur dans les canyons se révèle impressionnant.

de lumières et d'ombres. Les combats sont bien destroy... un peu trop justement. Il existe deux techniques : foncer dans le tas comme un bourrin — l'action devient confuse et l'animation risque de ramer — ou aligner patiemment chaque ennemi : lassant. On regrette donc qu'il n'y ait pas de vraies esquives, plusieurs armes au choix, de mécanismes et de niveaux plus variés — comme dans Doom, quoi. À cause de ces carences, Loaded n'arrive pas à dépasser le stade du « soft sympa pour se défoulerun moment ».

Bubu

éditeur	GREMLIN
genre	BOURRIN
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	MEMORYCARD
continue	1 A 5
difficulté	5 NIVEAUX
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 75%

en résumé

Beau, typé et violent, Loaded est un superbe défoulement. Hélas, un peu trop bourrin.

82%

« SIX-CHOPATHES »

Les héros ne se distinguent pas que par leur physique. Mais aussi par leur résistance et leur vitesse. Quant à leur arme et leur bombe, elles diffèrent visuellement et au niveau de la puissance.

L'avis des players

MATT : « Aaaargh ! ce jeu a tout pour me plaire ! Des labyrinthes, du sang, des tripes, du métal en fusion en bande-son, et des petits détails qui font la différence (graphismes sublimes signés Brian Bolland...). C'est bien la première fois que je vois Bubu le killer me demander un avis sur un jeu parce qu'il le trouve vraiment trop violent ! T'inquiète pas, Bubu, c'est violent, mais c'est bon ! »

LE FLOU : « Beau et agréable à jouer, Loaded traîne la casserole d'un concept peu équilibré. Les personnages sont trop inégaux et les niveaux, même magnifiques, apparaissent assez peu variés. »

MILOUSE : « La réalisation est digne d'une console 32 bits. L'utilisation de la 3D pour les décors donne un effet de perspective saisissant. Les explosions et autres effets de lumière sont à tomber par terre, et la finition générale de grande qualité. Dommage que le jeu soit si bourrin. Hein Bubu ? »

GRAPHISME 90%
Ambiance ténébreuse façon « Alien » grâce à de superbes jeux de lumière.

ANIMATION 80%
La 3D en temps réel est très fluide mais parfois, ça rame.

SON 90%
Bruitages sympas et musique signée par le groupe Pop It Itself.

JOUABILITÉ 85%
On peut marcher en crabe, tourner à 360°... mais pas moyen de fuir !

VIRTUA COP

Saturn

Si vous croyez qu'il n'est pas possible de retrouver chez soi les sensations de l'arcade, faites amende honorable... Virtua Cop, le plus célèbre jeu de tir sur cible, arrive sur Saturn. Et il utilise le même gun factice que la borne d'origine !

LES PETITS BOSS

Les deux premiers boss de Virtua Cop ne sont pas déments. Quand on a vu pour la première fois celui du stage 1, on s'est demandé si c'était bien lui ! Planqué au fond de l'écran, il ne semble pas très impressionnant. Et son attaque ne brille pas par son originalité : armé d'un lance-roquettes, il tire plusieurs bastos à la fois. Le deuxième boss se perd aussi dans le fond et possède un lance-flammes. Après avoir tiré, il se retire et ses hommes surgissent : c'est déjà plus intéressant. Quant au dernier, on vous laisse la surprise...

Dans Virtua Cop, un ou deux joueurs incarnent des flics de choc qui effectuent des descentes dans des repaires de mafieux. Comme il s'agit d'un jeu de tir sur cible, les opérations tournent immédiatement à la fusillade rangée. On shoote les ennemis grâce au pistolet en plastique livré avec le jeu, ou à défaut, avec un viseur que l'on déplace au paddle. L'action est vue à travers une caméra virtuelle, représentant le champ de vision des héros. Gros atout de ce jeu par rapport aux nombreux clones d'Operation Wolf : l'utilisation de graphismes en 3D polygonale. Les mouvements de caméras adoptent un style cinéma-

Le pistolet

Virtua Cop est vendu avec un pistolet, au prix de 499 francs. Le flingue peut être également acheté séparément pour une somme qui devrait se situer entre 100 et 200 francs. Extrapolons et mettons déjà Virtua Cop 2 sur la liste des jeux qui utiliseront cet accessoire. Quelques autres devraient suivre...
Comme le pétard est presque donné et apporte beaucoup au fun, Player vous recommande vivement le Bundle !

L'avis de Didou, testeur « à viser »

Pour être honnête le pistolet m'a manqué pour faire ce test (il n'était pas encore dispo en France). Mais Didou l'a essayé lors d'un salon qui se tenait en Angleterre : « Pas de problème Bubu, le gun vise juste et il n'est pas besoin de passer trois heures pour le paramétrer. En plus, il a vraiment une bonne gueule et on l'a bien en main. Bref, voici un beau joujou bien foutu que je recommande si vous souhaitez vous éclatez avec ce titre, car au paddle c'est vraiment pas ça ! »

Il arrive que des Chippendales s'exhibent ... Si vous ne voulez pas qu'ils vous touchent, collez-leur une balle dans le buffet !

VIRTUA COP

éditeur
SEGA

genre
TIR SUR CIBLE

joueur(s)
1 OU 2

sauvegarde
NON

continue
OUI

difficulté
CORSÉE

durée de vie
UN PEU COURTE

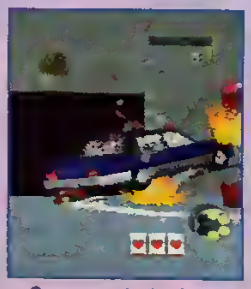
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 88%

STAGE 1

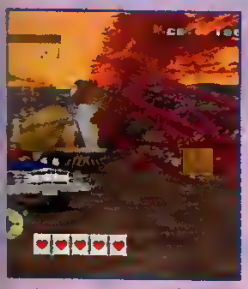
Difool : attaquons les docks !

Putaing d'camion ! Il bouche la visibilité


On se croirait dans Destruction Derby.

Ouvrez-moi ces caisses, maintenant !

STAGE 2


Attention la tête !

Eh bonhomme, on t'a dans le collimateur !

À la pelleteuse ! Qui l'aurait... grue ?

On va tout pééééter !

STAGE 3

Quoi, j'ai pas mon passe ?!

Infographiste de Player One.

T'es sourd ? Le dos au mur, on t'a dit !

Attaque chimique ? Les masques en l'air !

tographique : déplacements dans les lieux, travellings, zooms, etc. C'est le jeu qui décide quand et comment ils se déclenchent, comme dans ces jeux de tir à base de séquences vidéo dont Iggy raffole. Mais l'avantage par rapport à ces derniers, mon cher Iggy, c'est que tout est en 3D en temps réel. On peut donc tirer sur plusieurs ennemis simultanément. L'action devient ainsi vraiment intense, avec au programme, des cascades, des explosions, des éléments du décor qui s'effondrent... Spectaculaire ! Bref, dans son genre, Virtua Cop s'impose comme un must ; Sega s'est même permis d'améliorer la borne en offrant des graphismes mappés. Les seuls reproches que l'on peut émettre sont inhérents à ce genre de soft : les tirs sur cible, c'est très fun mais un peu limité à la longue. Autre défaut : la durée de vie un peu courte (il n'existe que trois niveaux). Mais quel pied de revivre ainsi les scènes « d'une balle dans la tête »... avec l'interactivité en prime !

Bubu,
tireur franc.

en résumé

Une superbe conversion du meilleur jeu de tir sur cible, avec une mise en scène digne d'un film de John Woo.

GRAPHISME — 90%
La 3D est carrément mappée. Mieux encore que le jeu d'arcade !

ANIMATION — 90%
Une profusion d'éléments 3D de grande taille, et pas de ralentissements.

SON — 89%
On croirait presque entendre les fusillades des films d'action US.

JOUABILITÉ — 90%
Excellente au pistolet et jouable au paddle. Mais on est parfois débordé par l'action.

100 95 90% 85 80 75 70 65 60 55 50

NHL ALL STAR HOCKEY

Saturn

C'est indéniable, la 3D est en train d'apporter un nouveau souffle aux simulations sportives ! Tandis que les 16 bits semblent avoir atteints leurs limites en matière de hockey, NHL place la barre de la qualité très haut sur Saturn.

La NHL se fait des c... en or à négocier des licences avec les éditeurs de jeux vidéo. Ainsi, après Electronic Arts qui sort à tour de bras des éditions de NHL Hockey, Sega Sport obtient le droit de vendre une simulation intitulée : NHL All-Star Hockey. Quoi qu'il en soit, jusqu'à présent le consommateur n'a pas eu à se plaindre de ces parrainages puisque, dans l'ensemble, la qualité des jeux suit.

LA SATURN SE SORT LES TRIPPES

Pour être tout à fait honnête, il faut reconnaître que la prise de contact avec NHL All-Star s'avère quelque peu déconcertante. Il est vrai que l'habitude de la série NHL sur 16 bits, avec sa gestion à trois boutons, fait que l'on perd les pédales lorsque l'on est confronté aux huit touches du paddle Saturn... Cela étant, après une bonne heure de jeu (il faut bien ça...), l'action commence à devenir instinctive. Le graphisme, allié à une animation irréprochable, achèvera de convaincre les sceptiques. Une fois encore, Sega a choisi d'utiliser des sprites zoomés plutôt que de la 3D polygonale pour représenter les joueurs. Bien que pixélisé, ce résultat est à mon goût plus heureux. La patinoire, quant à elle, est réalisée en 3D mappée. En ce qui concerne la richesse du jeu, les amateurs de hockey ne seront pas déçus grâce à l'aspect

L'action vue du palet... Hormis la pixélisation relative à la distance rapprochée, admirez la qualité du reflet sur la glace.

Les avis du nain MC Yas et d'Iggy

MAC YAS : « D'habitude, je suis plutôt ravi de voir débarquer une nouvelle simulation de hockey sur glace, mais là franchement... Il m'a fallu jouer pas mal de temps avec Wolfen pour me rendre compte du réel intérêt de ce jeu ! Eh oui, celui-ci possède quelques petits défauts qui nécessitent une prise en main assez longue. Bon OK Wolf, il est vrai que l'on peut s'éclater à deux surtout si l'on est fan, mais bon, c'était pas la peine de me mettre ce couteau sous la gorge, hein... oui, j'arrête ! »

IGGY : « Hou la ! la prise de tête... Moi qui apprécie les simulations sportives pures et limpides, avec ce NHL-All Star je suis servi ! Des menus à répétition, des statistiques à dégouter quiconque ne suit pas la saison de hockey, des chargements à répétition... Aïe, ma tête. Moi qui voulais juste faire une partie entre potes rien que pour s'amuser, qu'est-ce que je déguste ! Pour un pro comme Wolfen, c'est sûrement le grand panard mais le néophite, lui, n'a plus qu'à s'accrocher au pinceau. NHL retire l'échelle ! »

L'entre-deux de mise en jeu au centre de la patinoire des modestes Mighty Ducks d'Anaheim.

En plus de superbes images statiques, le jeu est doté de séquences vidéo, pour apprécier davantage ce sport !

Arrêt sur image. À l'exception d'une photo facilement reconnaissable, toutes les autres sont des phases de jeu !

NHL ALL STAR HOCKEY

éditeur
SEGA SPORTS

genre
SIMU DE HOCKEY

joueur(s)
1 OU 2

sauvegarde
EN PAGAILLE

continue
NON

difficulté
PARAMETTRABLE

durée de vie
DEMENTIELLE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 99%

UNE VÉRITABLE RÉGIE TÉLÉ

Le jeu propose pas moins d'une douzaine de vues différentes. Bien entendu, elles ne sont pas toutes jouables, mais l'angle « free cam » disponible lors des ralentis vous permet de revoir une action depuis n'importe quel point de la patinoire !

Ce ralenti nous permet d'apprécier un « slap shot » adroitement repoussé par le gardien de Calgary.

L'angle de vue « low rail cam » étant au ras du sol, la rambarde est dotée d'un effet de transparence.

technique très complet, mais pouvant toutefois être paramétré dans un esprit arcade. Ils pourront en outre créer un joueur, voire carrément une équipe délire, qui évoluera au sein de la NHL.

DES SÉQUENCES VIDÉO INSTRUCTIVES

Enfin, grâce à de nombreuses séquences vidéo, le jeu est doté d'un aspect documentaire instructif qui vous permettra de mieux connaître un sport quelque peu marginalisé chez nous. Bref, NHL All-Star Hockey est un titre béton qui achève de me faire craquer en faveur de la Saturn. Lorsque EA sortira une version 32 bits de son NHL, le hockey de Sega risque d'être un sacré compétiteur. Va y avoir du sport !

Wolfen,
France-Canada : 3-2 !

En résumé

Cette simulation de hockey est la meilleure sur console ! Et, grâce à ses longues séquences vidéo, elle présente un aspect documentaire très intéressant.

GRAPHISME 89%
Très bon, si ce n'est la pixelisation des joueurs à distance rapprochée.

ANIMATION 90%
Le top ! Il n'y a rien à redire de ce côté-là.

SON 95%
Le fond sonore musical et celui de la foule sont ponctués de commentaires discrets.

JOUABILITÉ 90%
La prise en main est assez difficile. Mais ensuite quel pied !

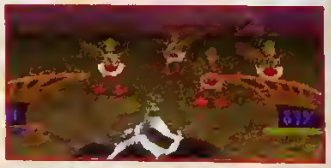
100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

KILLING TIME

Killing Time divise la rédac. Les doomistes, Leflou, Bubu et Milouse en tête, le méprisent. Les autres succombent à son ambiance « horreur années folles ». Wolfen est commis-avocat à la défense.

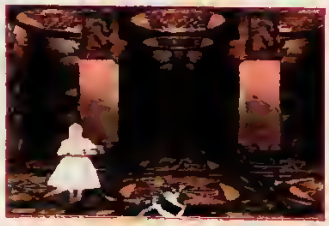
A première vue, Killing Time ressemble étrangement à Doom. L'action se déroule en vue subjective, et, du personnage, on n'aperçoit que les mains munies d'une arme. Toujours au sujet de l'action, celle-ci se passe dans un environnement animé en 3D temps réel, ce qui signifie que le décor est recalculé en permanence en fonction de vos déplacements.

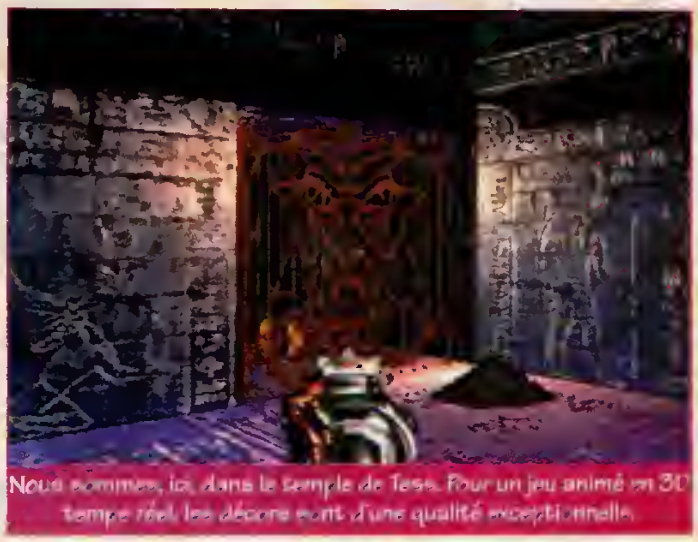
La première partie du jeu est tout bonnement hideuse et n'incite pas à progresser. Bref, l'affaire serait vite classée s'il n'y avait pas autre chose derrière tout ça...



L'ARMEMENT

Dans l'ordre de découverte : pistolet « Peacemaker » calibre 45, fusil de chasse Remington calibre 12, lance-flammes Kleinschmitdt rescapé de 14-18 et mitraillette Thompson.



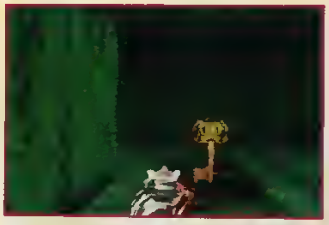


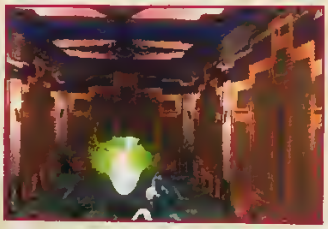
Nous sommes, ici, dans le temple de Tess. Pour un jeu animé en 3D temps réel, les décors sont d'une qualité exceptionnelle.

Pour pénétrer dans le manoir de la famille Conway, il faut avoir trouvé le carton d'invitation. Vous verrez alors qu'entre décors intérieurs et extérieurs, c'est le jour et la nuit. Les textures du sol et des murs sont d'une finesse étonnante surtout de près ! La maison est peuplée de zombies (cuistots, femmes de chambre, gangsters) et vous assisterez à des fusillades remarquables par leur aspect gore. Vous rencontrerez également les fantômes des hôtes de cette demeure. Inoffensifs, ils revivent éternellement cette soirée du solstice.

LES OBJETS

Certaines portes du manoir requièrent une clé particulière. Les amphores ailées, elles, vous permettent d'obtenir des pouvoirs spéciaux... lorsqu'elles sont collectées (vie doublée, invisibilité...).





La progression de l'enquête est entrecoupée de nombreuses fusillades bien gores. Ce cuistot en perd la tête.

d'été de 1933, au cours de laquelle ils ont mystérieusement disparu. Vous surprendrez des conversations se rapportant au désir de Tess de découvrir le secret de la vie éternelle. En comprenant ce qui s'est passé, vous serez (peut-être) en mesure d'apporter votre aide à ces esprits... Le jeu, rythmé par de nombreuses musiques des années 30, possède une ambiance inégalable. Bref, si vous cherchez un Doom doté d'un aspect réflexion, procurez-vous ce très bon jeu de la 3DO.

Wolfen
préfère Killing Time à Doom.

LES PROTAGONISTES

Vous rencontrerez souvent les fantômes du manoir — filmés en vidéo puis incrustés dans les décors. En vrac, il y a Tess, Duncan, Lydia, Byron, Robert le majordome, etc.

Les contre-avis des Slayers

LEFLOU : « Killing Time n'est pas un Doom ! Même s'il en reprend plus ou moins l'interface, il propose une histoire, des personnages et un fond plus complexes. Mais l'environnement 3D est bien plus primaire que celui de Doom. Bref, pas de polémique, ces softs ne jouent pas sur le même terrain. »
BUBU : « Ce mélange entre Doom et Dunk Hunt est nul ! Je ne comprend pas que Wolfen puisse détester Doom et aimer cet ersatz ! Les acteurs baragouinent en anglais plus qu'ils ne parlent, et la jouabilité est mauvaise (surtout pour les tirs). Ce jeu est tellement kitsch avec ses persos ringards et musiques "le pire des années 20", qu'il fait rire (jaune si on l'achète) ! »
MILOUSE : « J'ai joué une demi-heure à Killing Time, mais ça m'a suffit ! Les déplacements sont difficiles, les lieux visités très sommaires, et l'ennui omniprésent. Quelques graphismes sont sympa, mais je ne peux m'en contenter ! »

3DO KILLING TIME

éditeur STUDIO 3DO
genre AVENTURE/ACTION
joueur(s) 1
sauvegarde OUI
continue NON
difficulté BALÈZE
durée de vie TRES LONGUE
prix A B C D E F

PLAYER FUN 95%

89%

en résumé

Alliant enquête et action, Killing Time devrait séduire les amateurs de paranormal. L'ambiance compense les défauts de la réalisation.

GRAPHISME 85%
Excellent pour la plupart des décors ; les persos digitalisés sont moins réussis.

ANIMATION 80%
Un peu saccadée, mais l'ambiance est telle que l'on oublie vite.

SON 99%
Jazz, charleston ; les musiques collent à merveille à l'ambiance des années folles.

JOUABILITÉ 80%
Pas géniale, mais des « raccourcis paddle » pallient ce défaut.

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

D

3 DO

Les nouvelles consoles accueillent un nombre croissant de jeux d'aventure « adultes », comme on en voit plutôt sur micro. Digne représentant de cette catégorie, D vous donnera la chair de poule...

D est un jeu d'aventure dont l'ambiance rappelle la fabuleuse série Alone in the Dark (qui devrait bientôt être commercialisée sur 32 bits). L'action se déroule dans une vieille demeure où plane manifestement l'ombre de Lovecraft, tant par les décors que par les manifestations paranormales qui s'y produisent. Vous disposez de deux heures en temps réel pour tirer tout ça au clair.

PÉRIL EN LA DEMEURE

Intégralement réalisé en images de synthèse précalculées, ce jeu propose un gameplay fortement inspiré du célébrissime 7th Guest sur micro, voire de Yumemi Mystery Mansion sur Saturn et Mega CD. Vous découvrez le site en vue subjective, c'est-à-dire à travers les yeux de l'héroïne. L'exploration de la maison donne lieu à des déplacements animés précalculés... donc directifs. N'espérez donc pas vous promener comme bon vous semble dans la demeure. Vous vous contentez d'indiquer une direction et suivez un chemin, comme sur des rails.

L'aventure est constituée d'énigmes à résoudre. Un bouton « action » vous permet d'agir sur votre environnement ou de saisir des objets, et un autre de sélectionner l'un d'eux pour l'utiliser. Si l'aspect réflexion apparaît

Ce tonneau renferme un mécanisme désactivant un piège mortel.

Vous disposez de deux heures en temps réel pour résoudre cette enquête.

Ce mécanisme moderne contraste étrangement avec la vieille maison de pierre.

PARENTHÈSE CULTURELLE

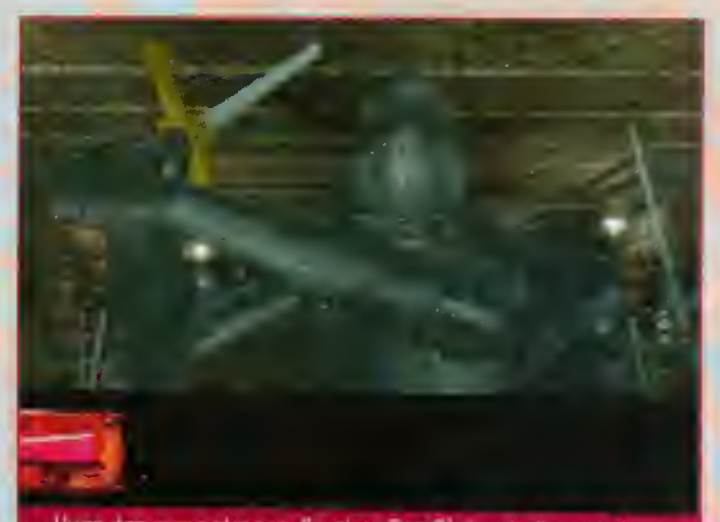
Howard Phillips Lovecraft (1890-1937), écrivain américain, est l'auteur d'une multitude de nouvelles qui ont toutes en commun de traiter du retour sur Terre des Grands Anciens ; des divinités qui auraient vécu sur notre planète bien avant l'apparition de l'homme. De son œuvre, on retiendra surtout *La Couleur tombée du ciel*, *Dans l'abîme du temps* **ou encore** *Par-delà le mur du sommeil*, **édités dans la collection Présence du Futur. En quelques années, Lovecraft a façonné ce que ses contemporains ont baptisé le Mythe de Cthulhu. Plus qu'une simple référence, il est à l'origine d'un mouvement littéraire qui a conduit des dizaines d'auteurs à approfondir cette mythologie. Cinquante ans après la mort de cet écrivain de génie, le mythe continue d'inspirer les créateurs en tout genre. Pour s'en convaincre, il suffit de compter le nombre de softs micros sur ce thème et de constater le succès rencontré par le jeu de rôle The Call Of Cthulhu (traduit en français).**

Durant son exploration, Laura est victime de flashes violents durant lesquels elle revit la scène d'un meurtre.

D

UNE AMBIANCE LOVECRAFTIENNE

La séquence d'intro laisse penser que l'aventure se déroule dans un hôpital moderne. Mais à peine l'héroïne en a-t-elle franchi le seuil qu'elle se retrouve téléportée dans une vieille demeure où vont se produire d'étranges événements.



L'une des rares phases d'action. Des flèches indiquent dans quel sens il faut esquiver le coup d'épée.

À l'instar de Myst, D propose de superbes décors d'intérieur de style XVIIe ou XVIIIe siècle.

intéressant dans la première partie du jeu, il l'est singulièrement moins lorsque vous entamez l'exploration du sous-sol. En effet, il s'agit alors de trouver un objet dont l'utilisation saute aux yeux dès que vous êtes confronté à ladite énigme, quelques écrans plus tard. De plus, l'héroïne dispose d'un miroir qu'il lui suffit de regarder pour obtenir un indice — par trois fois seulement, car ensuite le miroir se brisera. Il est à déplorer également un certain manque de couleurs, qui rend le jeu assez terne. C'est encore une fois l'ambiance, en particulier sonore, qui sauve le jeu d'un intérêt globalement moyen. Mais si vous êtes fan de films à suspense et plus particulièrement de l'écrivain Lovecraft, il n'y a pas à hésiter un instant.

Wolfen

éditeur
PANASONIC

genre
AVENTURE

joueur(s)
1

sauvegarde
NON

continue
NON

difficulté
MOYENNE

durée de vie
ASSEZ COURTE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 85%

en résumé

Cette aventure tire son intérêt de l'ambiance inspirée du « Mythe de Cthulhu ». Mais la durée de vie du jeu est plutôt courte, à cause d'un scénario trop linéaire.

GRAPHISME 78%
Les graphismes sont sombres et manquent de couleurs.

ANIMATION 80%
Tout est précalculé ; cela n'empêche pas l'animation d'être horriblement lente.

SON 95%
Le son contribue à renforcer l'ambiance sinistre de la maison.

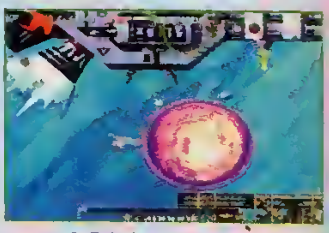
JOUABILITÉ 80%
Pas très interactif à cause de la 3D précalculée. Aucun problème de collision.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

PULSTAR

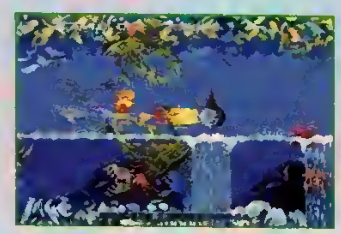
Viewpoint et Last Resort sont les deux seuls shoot-them up qui me viennent à l'esprit lorsqu'on évoque les (bons) jeux du genre sur Neo Geo. Et ils ne sont pas tout jeunes. Heureusement, Pulstar est arrivé...

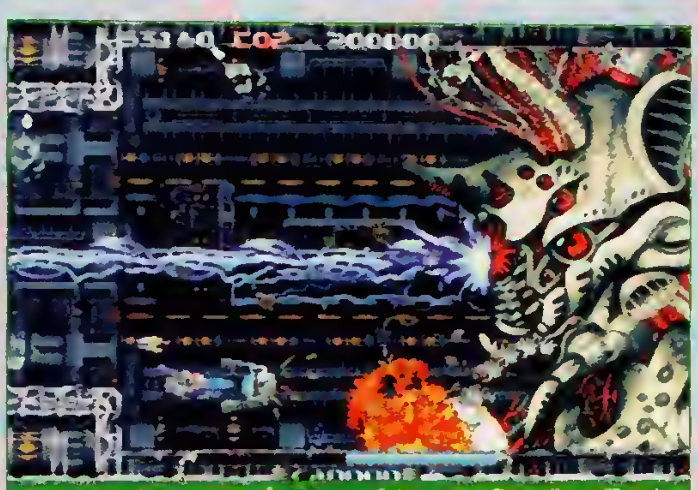
Pulstar est une bombe ! Fort de ses 305 mégas (!), il débarque sur Neo Geo avec la délicatesse d'un mastodonte et, je peux l'avouer après coup, il fait véritablement grosse impression. Pourtant, a priori, Pulstar se présente comme un banal shoot-them up horizontal, avec ses tonnes d'ennemis qui vous foncent dessus, ses tirs en pagaille et ses bons gros boss bien hideux qui sont là pour vous en faire voir de toutes les couleurs. Pour le fond, nous sommes d'accord, tout cela n'est pas très original. Mais en ce qui concerne la forme...



LES ARMES À VOTRE DISPOSITION

Les bonus vous octroient des lasers, de nouveaux tirs, des boucliers... À utiliser à bon escient.





Le premier boss apparaît en nous faisant profiter d'un effet de morphing. Après, il vous fait profiter d'autres choses...

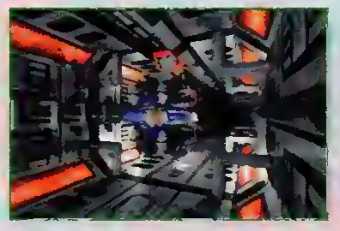
UN AIR DE DÉJÀ VU

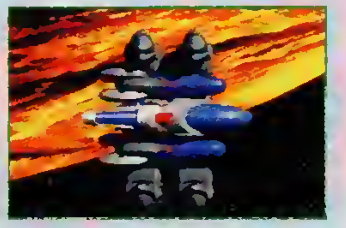
Première remarque à faire : Pulstar est un plagiat éhonté de R-Type. On y retrouve le même système de module, les tirs lasers identiques, le même genre d'ennemis... Bon, chacun en pense ce qu'il veut mais moi, personnellement, ça ne me gêne pas plus que ça. Il fallait simplement que cela soit dit. Maintenant, pour en revenir à la forme, on peut bien avouer que la Neo Geo n'a jamais été capable de telles prouesses. Les décors apparaissent très fouillés et les ennemis, eux, bénéficient d'un rendu incroyable. Comme

PULSTAR

DE BELLES IMAGES DE SYNTHÈSE

À l'instar des 32 bits, la Neo Geo propose aussi des scènes en images de synthèse. Certes, le résultat est moins impressionnant, mais bon...





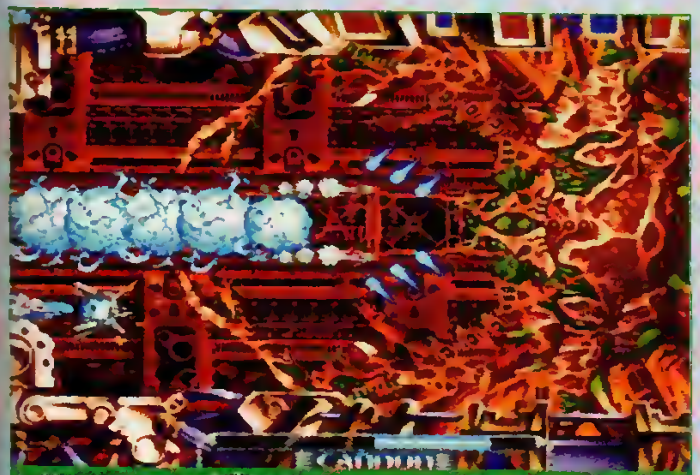
Franchement, le pour des lasers, ça fait quand même beaucoup penser à R-Type. Remarquez, là, ils vont savoir.

dans Donkey Kong Country, ils ont été réalisés en 3D avant d'être transférés dans le jeu. Cela leur donne du volume et permet, lorsqu'ils tournent sur eux-mêmes, certains effets de lumière saisissants. Sorti de là, Pulstar est un shoot-them up efficace, intéressant et assez difficile, qui fait honneur à la Neo Geo. À l'aube de la conquête des machines 32 et 64 bits, celle qu'on a appelée la « Rolls » des consoles nous prouve qu'elle n'a pas encore dit son dernier mot...

Chris,
essule mille et un tirs.

GARDEZ VOTRE SANG-FROID

Plusieurs passages vous obligent à flirter avec la mort (raser les murs, éviter les tirs)... Pour ne pas craquer, il faut les avoir bien accrochées.



Hou, la grosse bébête... Impressionnante mais pas vraiment coriace. Il faut y aller franco quand même.

éditeur: AICOM
genre: TIR
joueur(s): 1
sauvegarde: OUI
continue: INFINI
difficulté: VARIABLE
durée de vie: MOYENNE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 92%

94%

En résumé

Cela faisait longtemps qu'un shoot-them up n'avait pas fait irruption sur Neo Geo. L'attente en valait la peine : Pulstar est tout simplement incroyable !

GRAPHISME 96%
La Neo Geo s'arrache les tripes : les ennemis sont d'une beauté à couper le souffle.

ANIMATION 92%
Quelques ralentissements apparaissent lorsque les écrans sont vraiment chargés.

SON 88%
Ambiance explosive efficace, accompagnée de musiques assez réussies.

JOUABILITÉ 90%
Tout se joue souvent au millimètre. Un exercice à réserver aux experts.

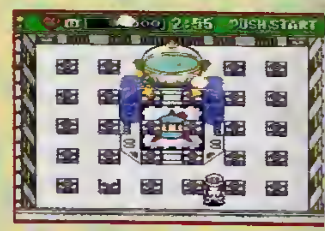
SUPER BOMBERMAN 3

Super Nintendo

Tous les ans, Bomberman se fait un devoir de rendre l'automne un peu moins maussade. Cette troisième mouture offre tout ce qu'on aime (le Story et le Battle) avec, en prime, un bon quota de nouveautés.

Content le Caliméro... Dès qu'un nouveau Bomberman arrive, une vague de chaleur l'envahit. Car Bomberman — et tous les fans le savent — c'est comme un copain ! Après un Bomberman 2 sur Game Boy, voilà un Super Bomberman 3. Rien de neuf, dites-vous ? Dans les grandes lignes, non, mais quelques modifications ont été apportées... Sur le mode Story notamment, qui a fait l'objet de nombre d'améliorations. Comme dans SB premier du nom et à l'inverse de SB 2, les tableaux sont dépourvus de scrolling. Petite compensation : le jeu à deux répond à l'appel. Personnellement, je ne m'en plains pas : j'ai toujours préféré jouer avec un pote, en « coéquipier », plutôt qu'en solo. De plus, la difficulté apparaît plus évolutive qu'auparavant : changer de monde ne signifie plus simplement changer de décor, et les ennemis se révèlent de plus en plus coriaces. Finir le jeu sans utiliser le moindre continue relève de l'exploit, même pour les pros !

Jetons un coup d'œil à ce qui a rendu Bomberman légendaire : le Battle Mode. Au programme, dix tableaux



DES BOSS RIGOLOS...
... c'est en mode Story. Du renard à la tortue, en passant par un robot, vous n'êtes pas au bout de vos surprises.

Le Battle Mode comme on l'aime ! Et à cinq cette fois. Le nombre de choix est faramineux (personnalisez votre joueur...).

OPTION

En mode Battle, le gagnant peut jouir d'une option dès le départ de l'affrontement suivant. Avec une animation sympa, il aura le choix entre le gant, le pied — ou même un point de vie.

Mon tableau préféré... Grâce à ces balanciers, vous pouvez envoyer bombes et ennemis de l'autre côté de l'écran.

différents. Certains rappellent les précédentes adaptations et d'autres sont inédits (celui des balanciers est mon favori). Jusqu'à cinq joueurs peuvent s'affronter en solo ou en équipe. Les options figurent toutes au rendez-vous (flammes, gants, bombes molles...), sauf, hélas, celle qui faisait l'unanimité dans Super Bomberman : le poing. Ce SB3 est donc un bon cru, nettement plus réussi que le SB2. Les fans se régaleront mais, si vous ne possédez encore aucun épisode de la série, préférez le 1, irremplaçable.

Caliméro

UN PETIT APERÇU DU STORY

Voici un avant-goût de ce qui vous attend en mode Story. Des décors agréables, des ennemis de plus en plus forts, une difficulté évolutive.

Nos potes les kangourous !

Les afficionados de la version Nec seront ravis de retrouver les kangourous. Pour les autres, une courte présentation... Ces alliés se trouvent dans les deux modes de jeu. Lorsque vous découvrez un œuf, foncez dessus et vous chevaucherez l'un de ces kangourous. Chaque couleur d'animal correspond à une option bien précise (le rose saute, le jaune déplace les obstacles). Par ailleurs, être touché pendant que l'on se trouve dessus évite de perdre. Ils ont non seulement une bonne tête mais en plus... ils sont drôlement utiles.

SUPER BOMBERMAN 3

éditeur HUDSON SOFT
genre BOMBERMAN
joueur(s) 1 A 5
sauvegarde MOTS DE PASSE
continue INFINI
difficulté MOYENNE
durée de vie ILLIMITEE
prix A B C D E F

PLAYER FUN 92%

en résumé

Sans égaler le mythique Super Bomberman, cette troisième mouture est très fun et offre suffisamment de nouveautés pour faire craquer les fans.

GRAPHISME 80%
Les graphismes ont le mérite d'être variés mais ne sont pas renversants de beauté.

ANIMATION 88%
Aucun problème de ce côté-là : fluide et claire.

SON 80%
Les musiques sont répétitives et rapidement ennuyeuses.

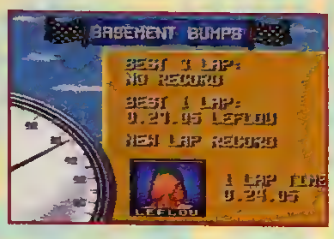
JOUABILITÉ 95%
L'atout principal : une prise en main immédiate et une jouabilité excellente.

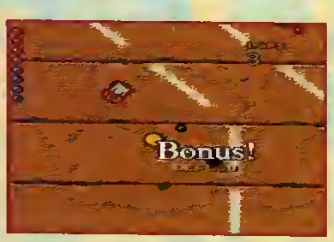
MICRO MACHINES 2

Super Nintendo

Les revoilou ! Les Micro Machines sont partout, se glissent sous la moquette, dans le Banania et dans les poils de votre chien-chien. Avec cette version console, vous ne passerez plus votre temps à les chercher ; ils sont sur vos écrans et pour un bon bout de temps.

On ne présente plus les Micro Machines, ces petits bolides qui font la course sur des circuits « improvisés » dans une maison. On voyage de la cuisine au grenier, en passant par les toilettes (c'est distingué ça !).
À l'heure donc où sort la version 96 de ce jeu sur Megadrive, arrive Micro Machines 2 sur Super Nintendo. Les railleurs brailleront au sujet de ce décalage, mais rassurez-vous, ce n'est pas le genre de jeu qui se retrouve périmé en deux semaines.
De grosses améliorations sont à noter par rapport au premier volet, surtout en ce qui concerne la jouabilité et le fun. Les Micro Machines





MODES DE JEUX

Pour une fois, ce soft, conçu pour être joué à plusieurs, n'a pas négligé le jeu à une personne. Avec le Time Trial, vous vous entraînez sur les circuits et jouez les fous du volant. En rejouant sur le même circuit, le « fantôme » de votre dernier temps est présent . Le « Head to Head » est un bon entraînement pour faire des crasses à l'adversaire.

À la traîne !

MM2 arrive sur Super Nintendo un an après la version Sega. Un fait d'autant plus surprenant et regrettable que, aujourd'hui, la majorité des jeux sortent simultanément sur les deux machines. Pour ceux qui ne connaissent pas la version Megadrive, Micro Machines 2 sera une grande découverte. Mais pour certains joueurs, qui ont pu goûter à Micro Machines Edition 96 sur Megadrive (voir PO 58), Micro Machines 2, c'est déjà du passé.

L'avis de Bubu et Milouse

BUBU : « Micro Machines 2, ouais c'est bon ! C'est mieux que Micro Machines 1, mais moins bien que (le futur) Micro Machines 3... Du coup, je préfère attendre Micro Machines 4 sur l'Ultra 64. On ne sait jamais, il se pourrait qu'il renouvelle le genre... »
MILOUSE : « MM2 fait partie des meilleurs jeux pour quatre joueurs sur SN. À deux, cela reste encore assez amusant pour mériter le détour. Preuve qu'il n'y a pas besoin d'un feu d'artifice technique pour réaliser un très bon jeu. »

Un p'tit arrêt pour faire le plein ? Non, ici c'est inutile. Y'a que Bubu pour s'y arrêter. Hé le Bub reviens, c'est pas la bubumobile !

MICRO MACHINES 2

éditeur
OCEAN

genre
MICRO COURSE

joueur(s)
1 A 16 !

sauvegarde
NON

continue
3

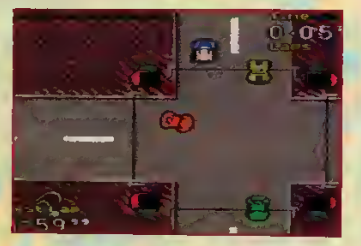
difficulté
MOYENNE

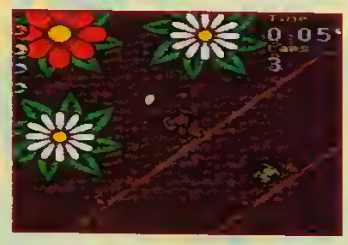
durée de vie
LONGUE

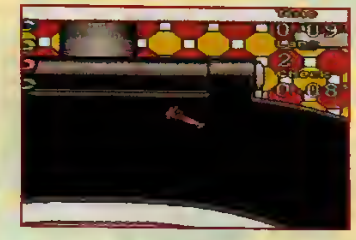
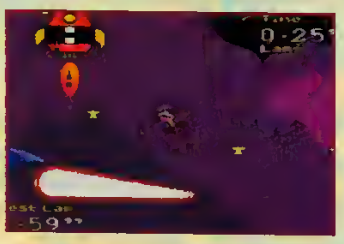
prix
A B C D E F

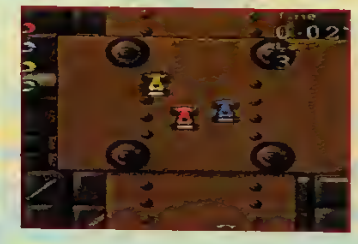
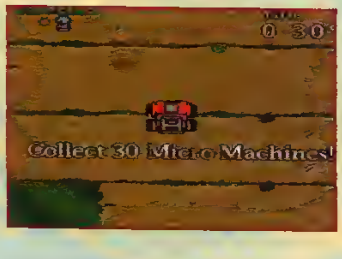
PLAYER FUN 95%

92%





DU CIRCUIT EN VEUX-TU ?

Vingt-sept ! Ce ne sont pas moins de vingt-sept circuits, originaux et variés, qui vous sont proposés. Pour se faire les dents, c'est très appréciable ! Dans le mode Challenge, un petit niveau bonus survient au bout de quelques courses. Le but : ramasser trente Micro Machines dans un temps imparti. En cas de réussite, vous gagnez une vie. Un autre des points forts du jeu tient dans la diversité des véhicules disponibles. Sauter du camion à la voiture de sport en passant par l'hélicoptère est autant déroutant qu'amusant.

possèdent une inertie beaucoup plus importante, ce qui rend le pilotage plus délicat et, par conséquent, plus intéressant. Et les parties en deviennent beaucoup plus motivantes. Signalons par ailleurs que ce jeu possède suffisamment de variantes pour contenter le joueur solitaire (ce qui n'était pas le cas du premier volet). Il va sans dire que Micro Machines 2 prend toute sa saveur à quatre, mais ça vous le saviez déjà.

Ici tout a été conçu pour profiter du jeu à plusieurs... y compris la solution (la moins orthodoxe) consistant à se partager un paddle pour deux joueurs. Micro Machines 2 peut ainsi réunir jusqu'à seize joueurs (soit quatre par paddle) ; prévoyez une grande pièce bien aérée !

Côté défauts, seulement deux ont été relevés : quelques ralentissements (étrange vu ce qu'il y a à animer) et l'absence de pile pour sauvegarder les temps. Des petits moins qui énervent mais ne gâchent pas le jeu pour autant !

Leflou

En résumé

Micro Machines 2 reste une valeur sûre. Le jeu est convivial, très fun et d'une prise en main immédiate. Tous à vos Multitap !

GRAPHISME 80%
Clair et précis. Au premier coup d'œil, on reconnaît le lieu sur lequel on court.

ANIMATION 75%
Des ralentissements surviennent à certains moments. Inadmissible, vous ne trouvez pas ?

SON 65%
Musiques et bruits des mini-moteurs seront de toute façon couverts par vos cris.

JOUABILITÉ 98%
Parfait, rien à redire. La prise en main est instantanée.

NBA LIVE 96

Super Nintendo
Megadrive

Reprenant la recette de FIFA Soccer 96, cette mise à jour de NBA Live est marquée par de nouvelles options de gestion des équipes.
En revanche, le jeu reste assez proche de la précédente mouture en ce qui concerne le déroulement des matchs.

LES DUNKS

Selon votre position sur le terrain, vous pouvez marquez deux types de paniers : à trois et à deux points. Si vous marquez votre dunk en pleine course, vous exécutez un superbe smash, mais, si vous êtes à l'arrêt, le tir n'aura rien d'extraordinaire. Pour optimiser vos chances, dosez la puissance en appuyant deux fois de suite sur le bouton approprié.

Aux antipodes d'un certain NBA Jam, NBA Live 96 propose un style de jeu basé sur un réalisme total. Pas de mégadunks ou d'options délirantes : ici, on joue au basket dans les règles de l'art. Reprenant fidèlement les équipes de la NBA — y compris Vancouver et Toronto, nouvelles dans le championnat américain — ainsi que les noms et caractéristiques des véritables basketteurs, le jeu vous propose plusieurs styles de matchs, de la rencontre amicale aux saisons complètes de 82 matchs ! Niveau configuration, vous pouvez régler vos parties de A à Z. Durée des quart-temps, prise en compte de

À LA CARTE

Décidément, chez Electronic Arts, les bonnes idées se recyclent facilement !
Dans NBA Live 96, on retrouve quasiment les mêmes menus d'édition d'équipes que dans FIFA Soccer 96 ! En effet, un menu, repondant à l'appellation de « Roster Setup », vous offre la possibilité de vendre et d'acheter n'importe quel joueur de n'importe quelle équipe, et de constituer ainsi votre propre « Dream Team ». Vous pouvez même y intégrer des basketteurs que vous aurez créés de A à Z (nom, taille, poids, numéro de maillot, couleur, aptitudes...) ! D'autre part, les informations fournies sur chaque basketteur sont conformes à la réalité.
Si vous connaissez un tant soit peu les grandes stars de la NBA, vous prendrez plaisir à les retrouver et — pourquoi pas ? — à les modifier ! Imaginez Pippen, des Chicago Bulls, en nain blanc de 1,40 m ! Tout est permis...

La défense est « out » ! L'attaquant n'a plus qu'à exécuter un énorme smash (MD).

NBA LIVE 96

Superbe passe dans le dos d'un attaquant (SN).

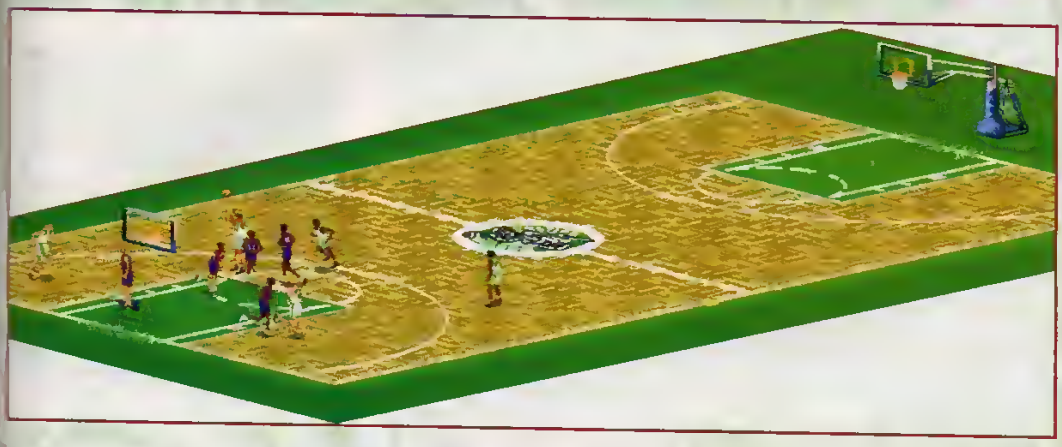
Il est possible de contrer les tirs adverses (SN).

Les menus sont nombreux et bien détaillés. (SN).

On peut feinter en faisant semblant de tirer (SN).

Chicago Bulls contre Knicks. Va y avoir du sport ! (MD).

Marquer à trois points exige de bonnes capacités (MD).



LE PARQUET

Voici, présenté dans son intégralité, le plan du terrain de basket lors d'une phase offensive. Notez que la couleur du terrain change selon les équipes choisies.

chaque faute, niveau de difficulté, nombre de joueurs, édition complète des équipes : vous pouvez peaufiner chaque détail ! (voir encadré « A la carte ».)

SUR LE PARQUET

Une fois la partie correctement configurée, vous pénétrez — chaussé de votre paddle — sur le terrain immaculé. Si les premières parties peuvent sembler très brouillonnes, vous apprendrez rapidement à « déchiffrer » les différentes phases de jeu et à réagir au mieux selon les situations. Passes, contres, dribbles, dunks à deux ou trois points, vos possibilités d'action sont innombrables. Vos réflexes et votre sens stratégique seront mis à rude épreuve ! Cette mouture 96 de NBA Live est donc de bonne facture, essentiellement grâce à ses nombreuses options, très bien pensées. Car pour ce qui est des graphismes et de l'animation, le ravalement de façade est des plus légers. Essentiel pour qui ne connaît pas ce jeu, pas indispensable pour qui le possède déjà...

Elwood

éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	SIMU DE BASKET
joueur(s)	1A4 1A5
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	ASSEZ LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 89%

En résumé

Équivalent sur SN et MD, NBA Live 96 est une bonne simulation, qui brille par le réalisme et par ses nombreuses options.

GRAPHISME 83%
Une réussite. Cependant, l'action manque parfois un peu de clarté.

ANIMATION 90%
La palette des actions est large, et les déplacements sont réalistes.

SON 89%
Sublime ambiance sonore de la foule et bruitages corrects.

JOUABILITÉ 88%
Après une période d'adaptation, on apprend à maîtriser ses cinq joueurs.

100 95 90 **89%** 80 75 70 65 60 55 50

MAUI MALLARD

Depuis World of Illusion, nous n'avions plus de nouvelles de Donald sur Megadrive. Maui Mallard signe son retour sur cette console. Enfin !

Précisons d'entrée que Maui Mallard suit davantage la lignée de Quack Shot (premier Donald sur Megadrive) que de World of Illusion puisque, dans ce dernier, le canard colérique partageait l'affiche avec le trop gentil Mickey. Dans cette nouvelle aventure, notre héros malchanceux se retrouve seul pour traverser d'étranges niveaux empreints d'une ambiance vaudou, genre marabout exorciste : « Si tu perds ta femme, achète de l'urine de dromadaire pour la faire revenir ! » Plus sérieusement, la toile de fond de ce soft de plate-forme se situe dans les îles et, comme de juste, il se passe de drôles de choses.

Je me sens comme observé par vous ? Ce niveau particulièrement « psyché » est assez difficile. Méfiez-vous des zombies.

L'avis des stars Disney

PICSOU : « Maui Mallard semble être (malgré la présence de Donald) un très bon jeu qui... Quoi ! Combien vous dîtes ? Mais vous êtes malade, vous n'aurez pas un centime pour cette cartouche, non mais vous êtes malade ! Alfred au coffre, viiite ! »

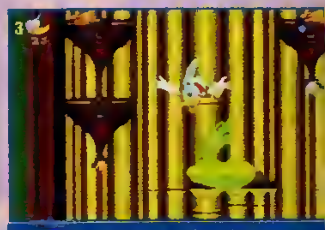
MICKEY : « Eh Pluto ! Lâche ce jeu, il est très gentil. Moi j'aime beaucoup Donald car il est très gentil, d'ailleurs j'aime tout le monde car ils sont tous très gentils et puis les fleurs, les poissons... "La ferme Mickey le neuneu !"... Ils sont gentils les neuneus ? »

LES RAPETOUS :

« On peut le voler où ce jeu ? Il a l'air rudement cool !

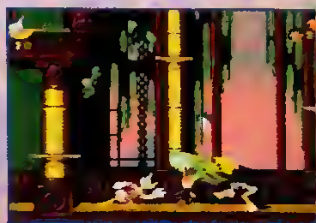
— Tais toi 736 336, on va encore se faire embarquer ! Feignons plutôt l'indifférence, et dès que tout le monde aura le dos tourné, on embarque la totalité des cartouches... gnark, gnark, gnark ! On les revendra ensuite au premier venu, et vu la qualité des graphismes, nous n'aurons aucun problème... OK les frangins ?

— T'es un génie 736 337 ! »



Pour atteindre la fin du niveau, vous devrez vous laisser propulser dans les airs par l'esprit d'un orgue gigantesque.

Maui Mallard n'a rien de novateur dans le genre ni dans les types d'action. Toutefois, il demeure très attractif grâce à des graphismes réussis qui nous plongent, dès le premier niveau, dans l'univers des dessins animés Disney. Outre son style graphique classieux, la cartouche offre une certaine dose d'humour qui amplifie le plaisir et fait surtout



Attention à ce serveur, il a plus d'un monstre sur son plateau. Quelques rafales de votre gun et on n'en parlera plus.

oublier la répétition de certaines actions. Les ennemis ont quasiment tous une petite mimique qui prête à rire et lorsque vous êtes en canard karateka (voir encadré ci-contre), c'est à se taper le c... par terre !

Pas de doute cette cartouche recèle un très bon jeu, auquel on peut tou

Les ennemis, tel ce diablotin à feu consommant des cocktails explosifs pour rôtir Donald, ne manquent pas d'humour !

MAUI MALLARD

éditeur
DISNEY SOFTWARE

genre
PLATE-FORME

joueur(s)
1

sauvegarde
MOTS DE PASSE

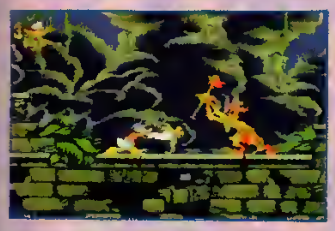
continue
OUI

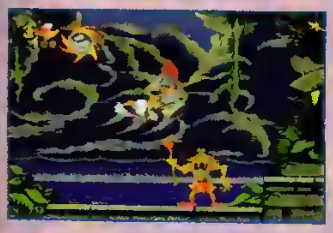
difficulté
PROGRESSIVE

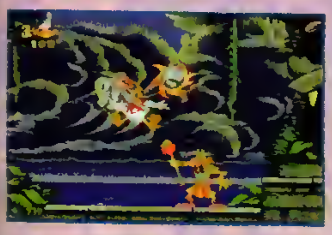
durée de vie
LONGUE

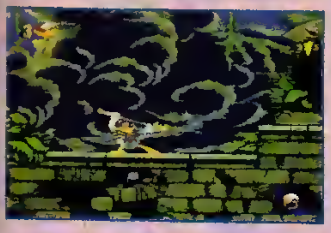
prix
A B C D E F

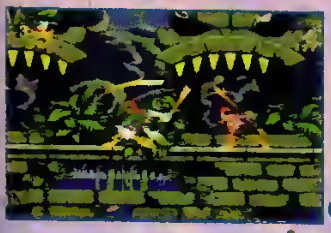
PLAYER FUN 88%

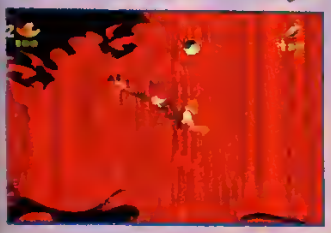












TRANSMUTATION CANAR-FU

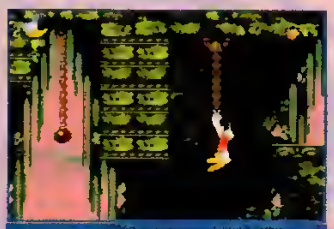
Face à ce sorcier, vous vous transformez en canard expert en kung-fu. Vous pouvez alors lâcher votre gun et vous accrocher grâce à votre nunchaku. Pour redevenir Donald, il suffit d'appuyer sur le bouton A... et vice versa.

Vous serez amené à piloter une statue qui vous permettra de détruire les murs bloquant le passage de notre héros.

Un niveau aquatique très réussi, où l'on a vraiment l'impression de se mouvoir dans l'eau. Au départ, ce n'est pas évident du tout !

de même reprocher son manque d'originalité. On s'amuse, la jouabilité est bonne mais on ne trouve rien d'extraordinaire qui pourrait hisser ce soft au sommet du genre.
Arrête de pester Donald, je n'ai pas dit qu'il était mauvais ton jeu, au contraire mais je le conseille plutôt à tes fans ou aux véritables accros de la plate-forme.

El Didou



En tirant sur certaines chaînes, vous déclenchez des mécanismes ouvrant des passages plus ou moins secrets.

en résumé

Donald reste une valeur sûre. Maui Mallard est drôle, beau et suffisamment varié pour vous tenir en haleine de longues semaines.

GRAPHISME — 87%

Malgré une qualité certaine, les graphismes auraient pu être encore plus zolis.

ANIMATION — 88%

Pas de souci de ce côté-là, Donald et les autres persos sont parfaitement animés.

SON — 85%

Rien d'extraordinaire mais rien de déplaisant non plus. C'est OK pour moi.

JOUABILITÉ — 88%

Un bouton vous permet de viser avant de tirer. Très pratique !

100 95 87% 85 80 75 70 65 60 55 50

NBA GIVE AND GO

Super Nintendo

Prenez un zeste de NBA Jam, un soupçon de NBA Live, ajoutez à cela la touche Konami et mélangez le tout. Le résultat donne un jeu de basket amusant, à mi-chemin entre l'arcade et la simulation.

Difficile de dire dans quelle catégorie se situe NBA Give and Go... Le menu d'options vous permet de choisir entre les modes Arcade, Simulation ou encore Custom — un compromis entre les deux premiers. La différence se situe au niveau du règlement : dans une simulation, toutes les règles sont prises en compte, alors qu'en arcade certaines peuvent être désactivées.

Quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément, grâce au Multitap, sur un terrain représenté dans l'axe vertical. Vingt-sept formations de la NBA sont livrées à votre choix — plus quatre équipes de gala. Vous pouvez également composer une équipe perso. L'impression de profondeur du terrain est bien rendu, grâce à l'effet de zoom.

LE RALENTI DU SUCCÈS

Les attaques, elles, se construisent à partir de passes, et si une action est couronnée de succès, vous avez droit à un ralenti. Le « alley-oop » est une de ces actions à la fois spectaculaires et réalistes qui font de ce soft une quasi-simulation : pas de balle en feu ni de bond de dix mètres comme dans NBA Jam. Give and Go relève toutefois du domaine de l'arcade car il est moins complet et recherche davantage la sensation que NBA Live 96. Bref, un bon compromis entre deux styles !

Chon

De petits diables voraces tentent de gêner Jim dans le niveau de l'enfer.

NBA GIVE AND GO

éditeur	KONAMI
genre	BASKET
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON
difficulté	FACILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 89%

86

En résumé

Un jeu de basket sympa et facile à prendre en main, à mi-chemin entre l'arcade et la simulation. On ne sait sur quel pied dunker...

GRAPHISME 89%
L'effet de zoom est assez bien rendu, et les persos sont grands et colorés.

ANIMATION 83%
Pas mauvaise, malgré quelques petits problèmes d'affichage (clignotements).

SON 88%
Les bruitages sont assez réalistes et la voix du commentateur met de l'ambiance.

JOUABILITÉ 90%
Excellente ! Même si vous n'êtes pas un pro, vous pourrez réaliser de belles actions.

TÉL : (1) 44 93 70 67 FAX : (1) 44 93 70 68

SCROLLING

VIDÉO GAMES - TRADING CARD - K7 VIDÉO - IMPORT

Le prix des jeux, vous vous ne pas se tromper, appelez nous on vous conseille.

Echange par correspondance
envoyez votre jeu* + 80 f (frais de port inclus)
* jeu en bon état avec boîte et notice
- consultez nous pour les jeux. Il est préférable d'envoyer vos jeux en recommandés.

Scrolling 2 jeux pour le prix d'1

Commande express par téléphone Colis livré en J+1 Paris et Region Parisienne / J+2 Province. Rajoutez 79 F à votre commande Tél. 44 93 70 67

5 paquets = 1 gratuit
10 paquets = 2 gratuits
Soyez malins, groupez vos commandes !

SONY PLAYSTATION

JEUX EUROPÉENS

Doom	345 F
Disc World	365 F
Fifa 96	395 F
Destuction Derby	365 F
Wipe out	365 F
Toshinden	345 F
Mortal kombat 3	395 F
Loaded	365 F
Air Combat	385 F
Rayman	345 F
Hi Octane	345 F
Tekken	385 F
Theme Park	365 F
Worms	385 F
Slayer	Tél.
View Point	Tél.

JEUX IMPORTS

Prix max. garanti * : 499 F

Alone in the dark 2	Tél.
Dark stalker (Vampire)	Tél.
Double Dragon	Tél.
Kileak the blood 2	Tél.
Ridge Racer Revolution	Tél.
Tekken 2	Tél.
Toshinden 2	Tél.
The Fireman 3	Tél.
Extreme Sport	385 F
Cyber Speed	345 F

N'oubliez pas les jeux PLAYSTATION, SATURN, MEGADRIVE, SUPER NINTENDO, Européen ou Import sont dispo en stock !!!

* rare exception !

SEGA SATURN

JEUX EUROPÉENS

Clockwork night 2	
Cyber Speedway	345 F
Fifa 96	395 F
Hi Octane	345 F
Myst	385 F
NBA Jam	345 F
Ray Man	345 F
Sim City 2000	385 F
Theme Park	Tél.
Virtua Fig.Rem	395 F
Virtua Racing	Tél.
Robotica	385 F
Shinobi x	385 F
Manoir des ames perdues	345 F
NHL Hockey 96	[illegible]
Wings Arms	375 [illegible]
Alone in the dark 2	385 [illegible]
NFL Quaterback Club 96	[illegible]

JEUX IMPORTS

Prix max. garanti * : 499 F

Darius Gaiden	[illegible]
Darktalker (Vampire)	[illegible]
Dragon Ball Z	[illegible]
Sega Rally	[illegible]
Virtua Cop+Gun	595 F
X men	[illegible]
Twin Bel Deluxe	[illegible]
Wings Arms	445 F
Galaxy Fight	Tél.
Virtual Fighter 2	449 F
Toshinden S	449 F

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Theme Parc	395 F
Mario RPG Jan.	Tél.
NBA Give and Go	Tél.
Phantom 2049	Tél.
Tintin au Tibet	445 F
Real Monster	Tél.
Donkey Kong 2	Tél.
Earthorm Jim 2	Tél.
Micromachine 2	Tél.
NBA Live 96	345 F
Killer Instinct	445 F
Mortal Kombat 3	445 F
Batman Forever	395 F
[illegible] 96	399 F
Doom	495 F
Int.Super Star Soccer DL	445 F
Chrono Trigger	535 F
[illegible] Island	495 F
Bomberman 3	535 F
Megaman	535 F

Autres titres - Téléphonez

TRADING CARDS

Bob Eggleton	25 F
Empire Strike Back	25 F
Fleur Ultra Soldierman	28 F
Guardians Série bord blanc Starter	Tél
Guardians Série bord blanc Booster	Tél
Hildebrand Serie 3	Tél.
Hybonian Gates Starter	90 F
Hybonian Gates Booster	29 F
Jihad Starter	Tél
Jihad Booster	Tél.
Judge Dredd	10 F
Magic 4ieme edition français Starter	69 F
Magic 4ieme edition français Booster	24 F
Magic Chronicles Boosters	Tel
Magic Homeland "ème naïde" booster français	Tél
Magic Ice Age Starter	Tél.
Magic Ice Age Booster	Tél
Magic Renaissance Booster	Tel.
NBA Basket Upper Deck 1ère édition	15 F
NBA Basket Upper Deck 2ème edition	20 F
NBA Basket Série 1	10 F
NBA Basket Serie 2	10 F
On the Edge Starter	68 F
On the Edge Booster	Tél
Rage Starter	64 F
Rage Booster	Tel
Rage Umbra Booster	15 F
Spellfire Forgotten Realms	22 F
Spellfire Artifact	22 F
Spellfire Dragon Lance	29 F
Spellfire Ravenloft	24 F
Star Treck Starter	Tél
Star Treck Booster	Tel
Street Fighter	10 F
Star Wars Starter	Tél
Star Wars Booster	Tél.
Jeff Asley	25 F
Best of Royo	25 F
Clyde Caldwell	25 F
NBA Upperdeck SP	35 F
Samurai Spirit	45 F
Hero Collection 3 Sailor Moon	24 F
Hero collection 3 DBZ	14 F
Hero Collection 4 DBZ	24 F

DEMANDEZ NOS AUTRES TARIFS . ACCESSOIRES, JEUX, GOODS, MANGAS, VIDEOS...

AUTRES CARTES, TÉLÉPHONEZ ...

ACCESSOIRES

IMPORTATEUR JEUX IMPORT	
[illegible]	199 F
[illegible]	199 F
[illegible] NINTENDO	95 F
[illegible]	85 F
[illegible]	
[illegible]	195 F
[illegible]	185 F
[illegible] NINTENDO	99 F
[illegible]	99 F
[illegible] SAT	490 F
[illegible] SAT	195 F
[illegible] RGB	
[illegible]	159 F
[illegible]	95 F
[illegible] NINTENDO FR/JAP/US	135 F
[illegible] FR/JAP/US	165 F
[illegible] PLAYER	
[illegible]	TEL
[illegible]	345 F
[illegible] NINTENDO	145 F
[illegible]	145 F
[illegible]	
[illegible] PSX	169 F
[illegible] card PSX	169 F
[illegible] TEL Action rust sat	395 F
[illegible] Deplay PSA	275 F

MEGA DRIVE

Fifa 96	365 F
Micromachine 2	375 F
Mortal Kombat 3	425 F
Batman Forever	425 F
Zero Tolerance	295 F
Punisher	365 F
Light Crusader	425 F
Theme Park	395 F
NBA Live 96	345 F
Comics zone	395 F
Phantom 2049	Tél
Real Monster	Tél
Zoop	Tél
Worms	Tél
Phantasy Star	Tél
Power [illegible]	Tel

Autres titres - Téléphonez

Transformation console 50/60 HZ en 1 heure
S NINTENDO 129 F
MEGADRIVE

ULTRA 64 arrive, date de disponibilité : Téléphonez comme d'hab...

Nouveau Pog DBZ 10 F le Pq

ATTENTION CONCOURS
Envoyez nous vos dessins (situation comique)
Les meilleurs seront publiés et recevront un cadeau SCROLLING de leur choix
1er prix : 1 jeu vidéo *
2ème prix : 1 K7 vidéo
3ème prix : 4 Trading card
* au le moins de son choix

VIDEO
5 K7 = 1 gratuite

Street fighter (98mn V.O Pal)	139 F
Fatal Fury Special (V.O Pal)	139 F
Ken le survivant	179 F
Macross Robotech	179 F
Saint Seya Vol.1	135 F
Saint Seya Vol.2	135 F
Saint Seya Vol.3	135 F
Urotsukidoji Vol.1	179 F
Urotsukidoji Vol.2	179 F
[illegible]	139 F
Megalopolis Vol.1	125 F
Megalopolis Vol.2	125 F
Megalopolis 3	125 F
Slam Step (Sous titre Français)	165 F
Cyber city Vol.1	125 F
Cyber city Vol.2	125 F
Cyber city 3	125 F
Borgman 2058 (Sous titre Français)	165 F
Dominion Vol.1	169 F
Dominion Vol.2	169 F
Venus Wars	179 F
Ken Le Survivant Epis. Vol.1	119 F
Cobra Vol.1 (épisode de 1 à 4)	169 F
Cobra Vol.2 (épisode de 5 à 7)	169 F
Cobra 3	169 F
Film video Tips Drevet	125 F
La cité interdite	169 F
Chronique guerre de Lodoss 5	169 F
Apple Seed	139 F
Patlabor	145 F
Golgo 13	139 F
Bioh	139 F

Arrivage K7 série : Ranma, Nicky Larson, Ken le survivant, Sailor Moon, Saint Seya 4 K7 / Titre : 95 F / K7 : 365 F/4 K7

Autres titres - Téléphonez

Livraison "colissimo - recommandé" : Les règlements ne sont encaissés qu'après envoi de votre colis, il est utile de mettre son N° de Tél. Pour tous renseignements, n'hésitez pas à nous téléphoner au 44 93 70 67

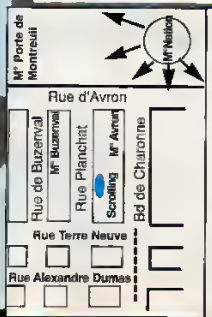
BON DE COMMANDE

NOM ..... PRENOM ..... TEL ..
ADRESSE .....
CP ..... VILLE .....

DESIGNATION	QT	PRIX	PRIX TOTAL :
			Frais de Port : + 30 F TOTAL À PAYER :

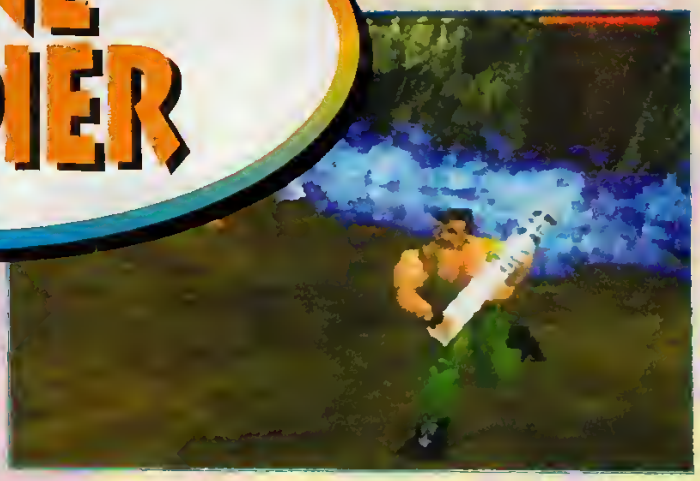
CONSOLE NON DISPO EN VPC

☐ Chèque ☐ Mandat DATE ..... SIGNATURE



LONE SOLDIER

PlayStation



Commando — un jeu d'action détonant où l'on explosait du militaire —, ça vous dit quelque chose ? Lone Soldier reprend exactement le même principe... mais en 3D. Soldat Le Flou, au rapport !

Vous l'aurez compris, Lone Soldier — dont l'action est représentée en 3D — ne fait pas dans la dentelle. Notre baroudeur peut marcher et courir dans n'importe quelle direction, et même revenir en arrière dans le niveau. Au début de la partie, on ne dispose que d'une mitraillette de base et de cinq grenades. Et, bien vite, on acquiert un bazooka puis un lance-flammes, bien plus efficaces mais limités en munitions.

Lone Soldier a l'avantage de ne pas lasser le joueur : les décors et les ennemis varient d'un monde à l'autre (canyon, jungle, ville et base futuriste). Son seul gros défaut vient de sa maniabilité exécrable. En effet, il est impossible d'exécuter des pas chassés ou de bloquer son tir tout en avançant. Résultat, on passe son temps à se retourner pour éviter d'essuyer le feu des adversaires. Et l'intensité de l'action en souffre fortement... Ce petit détail empêche Lone Soldier d'appartenir à l'élite. Dommage !

Le Flou

Tirer dans les barils permet d'exploser les mecs autour. Attention aux flammes : ça blesse méchamment.

PlayStation

LONE SOLDIER

éditeur	TELSTAR
genre	COMMANDO
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	ÉLEVÉE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 82%

82

En résumé

The Lone Soldier aurait été fort bon, s'il n'y avait eu ce problème de jouabilité. Mais la variété des situations fait passer la pilule.

GRAPHISME 95%
Les décors, comme les ennemis, sont beaux, fins et variés.

ANIMATION 90%
La 3D est fluide. On notera tout de même quelques ralentissements.

SON 75%
Les ennemis crient et vocifèrent mais l'ensemble manque un peu de pêche.

JOUABILITÉ 60%
On est forcé de tirer dans le sens de sa direction — c'est extrêmement gênant.

DOCK GAMES PRESENTE :

DOC-KID

DOCK GAMES LE LOGO DOCK KID SONT DES MARQUES D INTER DEAL

AN 2050 LA STATION ORBITALE DOCK GAMES RÈGNE SUR LE MONDE DU JEU VIDÉO.

"AVIS À TOUS LES UTILISATEURS DU RÉSEAU, C'EST LA STATION DOCK GAMES QUI VOUS PARLE...

...VEUILLEZ VOUS DÉCONNECTER IMMÉDIATEMENT DU RÉSEAU DOCK GAMES. NOUS DEVONS EFFECTUER UNE OPÉRATION DE MAINTENANCE TRÈS DANGEREUSE SUR LA CONSOLE CENTRALE

TU RÊVE OU QUOI! JE SUIS EN TRAIN D'EXPLOSER LE RECORD !

ATTENTION, ATTENTION, DÉCONNECTEZ-VOUS DE TOUTE URGENCE, DANGER...

PUT.....! CE JEU EST MORTEL J'T'ASSURE...

MALGRÉ LES AVERTISSEMENTS DE LA STATION ORBITALE DOCK GAMES, JEAN-JEAN PLAYER KID ACHARNÉ, RESTE CONNECTÉ AU RÉSEAU ET D'UN SEUL COUP, IL SE PREND EN PLEINE TRONCHE UN COURT-JUS D'ENFER. PLUS DE 1024 BITS ! C'EST LE DÉLIRE.

C'EST TROP TARD, JEAN-JEAN VIENT DE FUSIONNER AVEC LE RESEAU. LA TRANSFORMATION EST GÉANTE SON CERVEAU VIENT D'INGURGITER TOUS LES CODES DE TOUS LES JEUX DE LA GALAXIE.

WHAOU ! MA MÈRE, ELLE VA ME TUER.

DOC KID était NÉ !

A SUIVRE LE MOIS PROCHAIN DE NOUVELLES AVENTURES

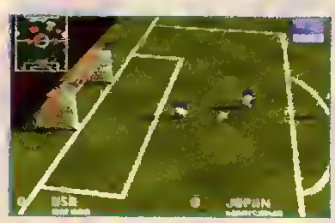
STRIKER 96

Après avoir sévi sur 8 et 16 bits, Striker s'attaque à la nouvelle génération de machines. Une belle entrée en matière avant l'arrivée des poids lourds : Actua Soccer, Power Sport Soccer et autre FIFA.

A l'opposé d'ISS Deluxe, Striker est un jeu simple à prendre en main, car son maniement est plus basé sur l'instinct que sur la connaissance de combinaisons des touches. Par exemple, si vous voulez mettre un peu d'effet, il suffit d'appuyer sur la direction désirée au moment du tir. Bref, pas de prise de tête ! Le revers de la médaille, c'est une action un peu trop répétitive, malgré les options habituelles (tactiques, championnat, formation), ainsi que la possibilté de jouer en salle. Par ailleurs, des détails (comme la taille ridicule du radar qui le rend inutile) révèle les limites du jeu.

C'est sur 32 bits, donc c'est en 3D. Logique ! Et c'est fort joli (surtout le stade) et rapide, très rapide même. Les sons sont bien moins aboutis ; on ne sent pas le progrès par rapport aux versions 16 bits. Autre défaut technique : les chargements entre les matchs sont d'une longueur exaspérante. Bref, c'est sympa, mais on est en droit d'attendre mieux sur PlayStation.

Milouse



C'est quand même plus respirable que le foot en salle. Il y a plus d'espace et les passes prennent plus d'importance dans le jeu.

éditeur	WARNER INTERACTIVE
genre	FOOT-ARCADE
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 82%

En résumé

Striker ne prétend pas être le plus grand jeu de foot de la PlayStation, mais il risque d'y tenir la même place que sur 16 bits, à savoir celle d'un bon foot arcade.

GRAPHISME 88%
Certes, il n'y a pas trois milliards de choses à voir, mais c'est bien fait.

ANIMATION 93%
C'est fluide, et surtout rapide, très rapide. Trop rapide ?

SON 75%
On a du mal à croire que cet aspect du jeu ait fait l'objet d'un soin particulier.

JOUABILITÉ 90%
Un minimum de temps suffit pour prendre les commandes en main.

100 95 90 85 82 75 70 65 60 55 50

NOUVEAUX MAGASINS
13006 MARSEILLE -37, Av. Cantini
60100 CREIL - 67, Quai d'Amont
44000 NANTES - 9, rue des Halles

OUVERTURES PROCHAINES REIMS - TROYES - BASTIA - MONTPELLIER - NARBONNE

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

PLAYSTATION

PlayStation

livrée avec un CD de demo et un pad
2099,00 Frs
console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Fifa 96 - Road Rash
Wipe out - Wing Commander 3
Mortal Combat - Theme Park
Destruction Derby - Tekken
Actua Soccer - Primal Rage
Rayman - Philosoma
Parodius - Starblade Alpha

SATURN

SEGA SATURN

livrée avec "DAYTONA et un pad"
2590,00 Frs

livrée avec un pad sans jeu
2199,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Shinobi x - Fifa 96
Myst - Primal Rage - Theme Park
Rayman - Actua Soccer

Jeux d'occasion
Méga Drive à partir de
39,00 Frs
et Super Nintendo à partir de
59,00 Frs

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX !
l'Engagement des DOCKS

- **Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie**
  Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- **Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs**
  Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDi, Etc..
- **Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news**
  cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- **Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France**
  sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 60 boutiques spécialisées d'ici fin 95,
notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat
Renseignements 24H sur 24 au 36 68 22 06

SUPERCARTE

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

5% de remise sur vos jeux neufs et occasions

Client N° 1 940 746

- 02 St QUENTIN - Tél. 23 64 15 07 - 03 MONTLUÇON - Tél: 70 05 94 82 - 06 NICE St Laurent du Var - Tél: 92 12 87 30 - 06 GRASSE - Tél: 93 36 34 45
- 12 RODEZ - Tél: 65 68 94 58 - 13 AIX en Provence - Tél: 42 21 95 26 - 13 MARSEILLE - Tél: 91 78 96 75 Nouveau ! - 14 CAEN - Tél: 31 38 88 66
- 16 ANGOULEME - Tél: 45 94 43 15 - 17 LA ROCHELLE - Tél: 46 41 29 01 - 18 BOURGES - Tél. 48 24 92 62 - 19 BRIVE La Gaillarde - Tél. 55 17 92 30
- 20 AJACCIO - Tél 95 21 19 05 - 21 DIJON - Tél: 80 58 95 94 - 22 St BRIEUC - Tél 96 62 33 13 - 24 PÉRIGUEUX - Tél: 53 09 84 00 - 26 VALENCE - Tél: 75 56 72 90
- 27 EVREUX - Tél: 32 62 54 72 - 29 BREST - Tél. 98 46 59 10 - 29 QUIMPER - Tél: 98 95 12 48 - 30 NIMES - Tél: 66 21 81 33 - 33 BORDEAUX - Tel: 56 01 13 19
- 34 SETE - Tél: 67 74 81 46 - 35 RENNES - Tél: 99 78 27 18 Nouveau ! - 37 TOURS - Tél: 47 20 42 30 - 38 GRENOBLE - Tél 76 47 14 25
- 40 TARNOS - Tél: 59 64 18 66 - 41 BLOIS - Tél: 54 78 97 38 - 42 St ÉTIENNE - Tél 77 41 84 79 - 44 NANTES - Tél: 40 35 57 93 Nouveau !
- 45 ORLEANS - Tél. 38 77 98 30 - 47 AGEN - Tél: 53 87 92 52 - 49 ANGERS - Tél 41 87 59 14 - 49 CHOLET - Tél. 41 46 06 01 - 57 METZ - Tél 87 36 33 33
- 59 DUNKERQUE - Tél. 28 66 73 73 - 60 CREIL - Serveur 36 68 22 06 Nouveau ! - 64 BAYONNE - Tél: 59 59 41 61 - 67 STRASBOURG - Tél: 88 22 54 81
- 69 LYON - Tél 78 60 33 60 - 71 CHALON S/Saone - Tél: 85 42 98 58 - 73 CHAMBERY - Tél 79 69 54 50 - 74 ANNECY - Tél: 50 45 75 71
- 74 ANNEMASSE & Genève - Tél: 50 87 16 75 - 75 PARIS 16 - Tél: (16-1) 45 04 13 10 - 76 LE HAVRE - Tél. 35 22 72 55 - 76 ROUEN - Tél. 35 89 60 33
- 79 NIORT - Tél: 49 77 05 13 - 80 AMIENS - Tél 22 92 28 85 - 81 ALBI - Tél: 63 49 94 40 - 82 MONTAUBAN - Tél 63 66 57 33 - 83 FREJUS - Tél 94 53 64 18
- 83 TOULON - Tél: 94 91 39 69 - 84 AVIGNON - Tél 90 82 22 61 - 94 LA VARENNE St Hilaire - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - 97 LA REUNION LE TAMPON - Tél 27 87 76

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-.... : la taxation est de 2,19 F TTC / min.
** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KIO SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.

POWER DRIVE RALLY

Jaguar

Jaguar POWER DRIVE RALLY

éditeur: TIME WARNER
genre: COURSE AUTO
joueur(s): 1
sauvegarde: OUI
continue: NON
difficulté: PROGRESSIVE
durée de vie: MOYENNE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 95%

86

Les nostalgiques des petites voitures vont être aux anges avec Power Drive Rally. Le jeu est simple, mignon, et les sensations qu'il procure rappellent des souvenirs bien juvéniles...

Il est curieux de constater à quel point certains jeux, qui ne paient apparemment pas de mine, sont infiniment sympathiques à jouer. À première vue, Power Drive Rally n'a effectivement rien d'extraordinaire. Vous pilotez une petite « tuture » sur différents circuits et puis basta. Et pourtant, après quelques parties il devient de plus en plus difficile de décrocher, et ce principe simpliste se transforme en idée de génie. D'abord, très important, Power Drive Rally est très jouable. Effectuer des dérapages contrôlés avec sa caisse devient rapidement un vrai plaisir. Et puis les circuits se révèlent très différents (il y en a près de cinquante). D'une course à l'autre, la nuit tombe, les conditions météo changent, le tracé de la route, bien évidemment, se modifie... C'est à chaque fois une découverte, et s'adapter à ces conditions nouvelles n'est pas toujours aisé. Côté réalisation, le jeu n'est pas extraordinaire, mais cela n'amoindrit en rien le plaisir que l'on éprouve à s'y essayer. En fait, le seul gros reproche que l'on puisse émettre à l'égard de Power Drive Rally, c'est l'impossibilité de jouer à plusieurs en simultané. On peut s'y essayer à huit, c'est vrai, mais seulement l'un après l'autre. Le jeu y perd en convivialité. Enfin bon, on peut être égoïste et bien s'amuser, pas vrai ?

Chris

La course contre l'ordinateur est souvent très serrée. N'hésitez pas à lui rentrer dedans quand vous voulez absolument passer.

En résumé

La réalisation de Power Drive Rally est moyenne, d'accord, mais le jeu est si jouable et si fun qu'une fois une partie commencée, Dieu seul sait quand vous décrocherez...

GRAPHISME 85%
Rien d'extraordinaire, mais de nombreux détails témoignent d'un réel souci de qualité.

ANIMATION 92%
Les voitures dérapent avec un réalisme surprenant. Très fun.

SON 80%
Voix du copilote réussie, moteur supportable et musiques franchement ratées.

JOUABILITÉ 90%
Accélérateur, freins, marche arrière. Trois touches, trois fonctions. Pas compliqué !

"SUPER MEGA GEANT

tu dois te l'acheter si tu fais partie de ceux qui ne peuvent s'offrir qu'un jeu tous les quatre ou cinq mois"

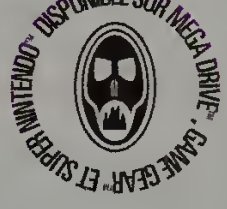
C & VG

LE DANGER MENACE à NOUVEAU ET CELA NE PEUT VOULOIR DIRE QU'UNE CHOSE...

PHANTOM arrive !

Une fois dans la peau du 24ème Phantom, tu devras développer des réflexes ultra rapides et une force surhumaine. Tu auras besoin d'un arsenal d'armes hyper sophistiquées pour renverser l'implacable Rebecca Madison et son armée de robots vivants. Survivras-tu aux 60 niveaux de combats pour enfin atteindre l'une des 20 conclusions possibles du jeu?
Choisis ton destin. Deviens le Phantom!

- tiré du dessin animé de King Features, Phantom 2040, et de la BD, une des plus lues au monde
- Plus de 100 combinaisons possibles d'armes et d'objets
- 60 niveaux d' action
- 20 fins possibles.



VIACOM NEWMEDIA™

DISTRIBUÉ PAR CIC

© 1995 Viacom International Inc. All Rights Reserved © 1994 Hearst Entertainment, Inc./King Features Syndicate, Inc. ™ The Hearst Corporation

CIC 1 bis, rue du Petit Clamart-BP13-78142 Vélizy Cedex. Fax: (1) 40 94 10 04.

EARTHWORM JIM

Game Gear

Earthworm Jim 1 débarque sur Game Gear, en même temps que sort le deuxième épisode sur 16 bits ! Cette version, très attendue, est à la hauteur de nos plus folles espérances : époustouflante !

Depuis maintenant un an, Earthworm Jim est une véritable célébrité. Personnage central d'un des jeux de plate-forme les plus réussis sur 16 bits, Jim le ver de terre — pour les intimes — s'attaque maintenant aux portables. Après une version Game Boy de qualité, c'est à la Game Gear d'accueillir le lombric frétillant et speedé. Le jeu restitue fidèlement l'ambiance qui fit son succès. Jim se balade dans des décors somptueux, peuplés d'ennemis cocasses et bourrés de pièges vicieux.

Les différents niveaux sont identiques à ceux de la version 16 bits, en un peu moins colorés. On retrouve chaque 1 Up, chaque Warp Zone, chaque délire ! Mais Earthworm Jim ne se contente pas d'en mettre plein la vue, il est extrêmement jouable et exaltant. On prend un réel plaisir à guider le héros dans les dédales des niveaux, à lui faire user de son fouet pour s'agripper ou tuer un ennemi et à faire feu avec son pistolet laser !

Seul petit reproche, l'animation est un tantinet trop rapide et l'écran a tendance à scintiller, ce qui peut nuire à la jouabilité. Mais on s'y fait. Si vous ne connaissez pas encore Jim, c'est l'occasion de le découvrir, sinon, préférez Earthworm Jim 2 sur 16 bits, bien évidemment.

Elwood

Dans le niveau de l'enfer, des myriades de petits démons voraces tentent de gober le pauvre Jim.

EARTHWORM JIM

éditeur	VIRGIN
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	OUI
difficulté	CORSÉE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

En résumé

Décidément, Earthworm Jim est une valeur sûre. Toutes les versions sorties à ce jour sont excellentes, et celle-ci frôle la perfection !

GRAPHISME 94%
L'univers de Jim est respecté à la lettre. Une réussite !

ANIMATION 87%
L'écran de la Game Gear manque parfois un peu de clarté.

SON 89%
Juste ce qu'il faut pour flatter les oreilles.

JOUABILITÉ 95%
Le héros obéit au doigt et à l'œil — un sans faute...

93%

LOADED

EMBRASSE TES PARENTS, DIS ADIEU A TES AMIS
ET BIENVENUE EN ENFER

- 6 Personnages armés jusqu'aux dents, dessinés par l'illustrateur de JUDGE DREDD
- Des images calculées en 3D
- D'immenses niveaux à explorer
- Salles secrètes, armes ENORMES, explosions...
- Mode "coopération" spécial pour 2 joueurs avec 2 consoles

playit

© 1995 Gremlin Interactive Limited. All rights reserved. Unauthorised copying, lending by any means strictly prohibited.
PlayStation, marque déposée, est la propriété exclusive de Sony. FUNSOFT France S.A. 52/54 rue de la Belle Feuille 92100 Boulogne-Billancourt.

CREDITS

Economisez 5 F ou recevez une cardass gratuite
pour tout achat d'un manga chez Score Games.

Gagnez une heure en 3614 (0,37 F au lieu de 1,29 F)
Créez votre BAL sur le 3615 Player One et communiquez-nous vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées.

Recevez un magazine gratuit
Commandez un ancien numéro de Player One ou Ultra Player.

Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré.

Economisez 20 % sur le prix d'abonnement
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales
6 numéros = 154 F + 770 Crédits Player au lieu de 192 F
11 numéros = 256 F + 770 Crédits Player au lieu de 320 F.

AVEC LES NOUVEAUX CREDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

Economisez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

Règlement : Article 1. Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans les magazines Player One, Ultra Player et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. **Article 2.** Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. **Article 3.** Seules les demandes complètes seront prises en considération avec nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, l'offre de votre choix et le nombre de Crédits Player exact. **Article 4.** Les réductions dans les magasins Score Games ne sont possibles qu'avec les nouveaux Crédits Player portant le logo Score Games, à partir de mai 1995. Fin de l'opération indiquée un mois à l'avance. **Article 5.** L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés de l'offre de votre choix et de vos coordonnées sur papier libre à :
Crédits Player
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex
Les offres prendront effet un mois après réception de votre lettre.

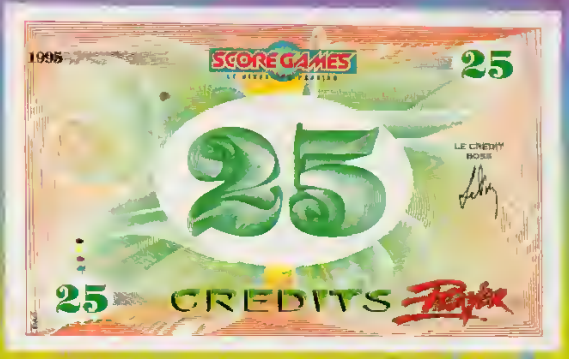
1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
CREDITS

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
CREDITS

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
CREDITS

1995
SCORE GAMES
25
LE CREDIT BOSS
25
CREDITS

1995
SCORE GAMES
50
LE CREDIT BOSS
50
CREDITS


1995
SCORE GAMES
25
LE CREDIT BOSS
25
CREDITS

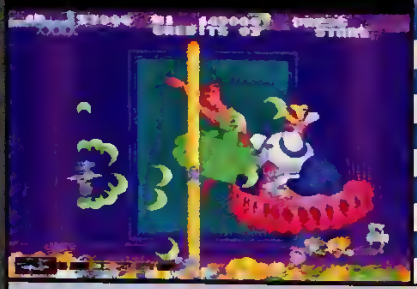
1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
CREDITS

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
CREDITS

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
CREDITS

ViteVite

SATURN
Parodius



prix A B C D E F — 80%

éditeur	KONAMI
genre	TIR
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	NON
continue	VARIABLE

Dans la série « Konami nous sort ses reliques », voici Parodius Saturn. Pas de surprise, le jeu est identique à la version PlayStation, y compris dans ses défauts (les ralentissements). Ce CD comprend donc deux jeux. Le premier se présente comme un joli remix, bien délirant en ce qui concerne les ennemis. Quant au second, il s'agit du Parodius original — certes moins beau —, qui plaira aux nostalgiques. Voilà donc une valeur sûre, un soft classique (moins confus que son petit frère Pop'n Twin Bee), mais qui n'exploite en rien les possibilités de la Saturn.

Le Flou

SATURN
NBA Jam TE

prix A B C D E F — 92%

éditeur	ACCLAIM
genre	BASKET-ARCADE
nombre de joueurs	1A4
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Après avoir investi la plupart des supports, ce jeu de basket extrêmement spectaculaire arrive sur la Saturn. À l'instar des versions PlayStation et arcade, un zoom y grossit les joueurs situés au premier plan. Les menus d'options et le principe de jeu restent identiques aux versions précédentes — seuls les graphismes (légèrement en deçà de ce qu'on peut voir sur PlayStation) ont été remaniés. Bref, NBA Jam TE se contente de livrer à l'appétit des possesseurs de Saturn le basket d'arcade le plus fun du marché. C'est déjà énorme !

Chon

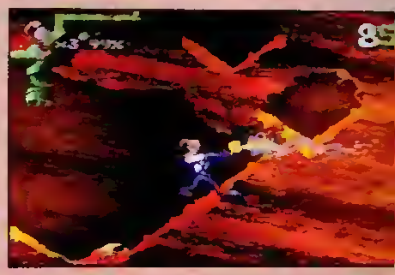
SUPER NINTENDO
Earthworm Jim 2

prix A B C D E F — 95%

éditeur	VIRGIN
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Après avoir débarqué sur Megadrive le mois dernier, ce cher Jim nous fait l'honneur d'une petite visite sur Super Nintendo. Pas de surprise, le jeu se révèle toujours aussi bon. Dans un univers de folie où les chiots s'écrasent bêtement sur le sol et où les porcs servent de contrepoids, notre héros filiforme a fort à faire. Les niveaux qui l'attendent, tous très différents, l'obligeront à sauter, tomber, courir, mitrailler avec hargne ses ennemis... Participer aux aventures de Jim n'est pas de tout repos et, comble de l'horreur, il vous faudra parfois même faire appel à votre sens de la réflexion. Certains passages ne peuvent en effet être franchis sans un minimum de jugeote (n'ayez pas peur, j'ai dit un minimum). Une mention spéciale à la grande diversité du jeu... Si le côté plate-forme prédomine, bien sûr, il y a aussi une séquence shoot-them up et des entractes très originaux. On sent une envie de bien faire évidente ; le jeu n'est pas d'aussi bonne facture pour rien.

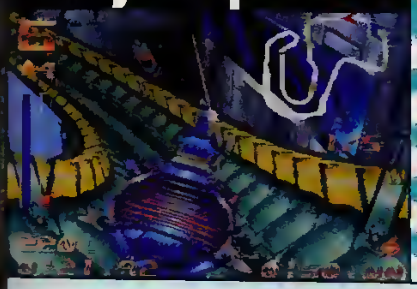
Très drôle, très bien réalisé et très jouable, Earthworm Jim 2 fait honneur à son illustre prédécesseur. Une difficulté bien dosée, des qualités immenses, c'est sûr, le jeu devrait plaire au plus grand nombre. Les fans de Jim peuvent (que dis-je... doivent) donc s'essayer à ce nouvel épisode, ils s'en donneront à cœur joie. Quant aux autres, qu'ils se décarcassent un peu, il n'est pas encore trop tard pour bien faire... Allez un petit effort.



Chris

PLAYSTATION

CyberSpeed



prix A B C D E F

79%

éditeur
MINDSCAPE

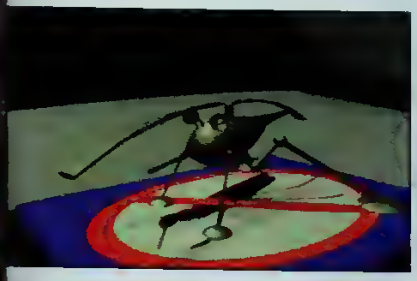
genre
COURSE

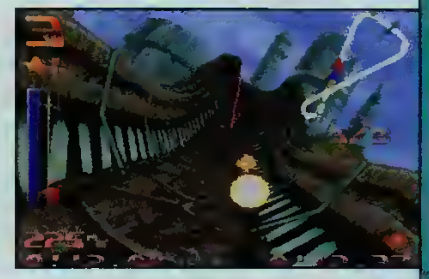
nombre de joueurs
1

sauvegarde
OUI

continue
NON

Les éditeurs ont vite pris conscience des possibilités de la PlayStation. Ses performances en matière de 3D sont idéales pour les jeux de course. D'ailleurs, avec Ridge Racer, Wipe Out et Destruction Derby, elle apparaît déjà bien lotie. Face à cette concurrence de qualité, Mindscape a donc développé un jeu de course au concept original : le vaisseau que l'on pilote est attaché à un filin qui suit tout le circuit, et le joueur peut tournoyer autour dudit filin. Les parties ressembleraient à une simple attraction de fête foraine si l'on ne pouvait poser des mines, balancer des missiles et shooter au laser les pilotes adverses ! Mais tout n'est pas aussi simple car les vaisseaux (au nombre de huit) se déportent dans les virages en fonction de leur poids. Le pilotage se résume à compenser en agissant sur le paddle et à éviter quelques obstacles. Le problème, c'est que le jeu montre rapidement ses limites : les courses ne sont pas palpitantes, les adversaires se contentent de se laisser rattraper, doubler, pour ensuite accélérer et vous repasser... La frustration devient inévitable, malgré une réalisation excellente ! Les dix circuits sont variés et superbes. Ça bouge vite, et en vue intérieure, on se fait quelques frissons. Même les scènes intermédiaires en images de synthèse apparaissent de qualité. Seuls les sons, trop discrets, laissent à désirer. Bref, espérons que Mindscape (qui prouve ici son potentiel) sera plus inspiré la prochaine fois.





Milouse

KAZE ANIMATION

LE MEILLEUR DE L'ANIMÉ
SUR PETIT ET GRAND ÉCRA

ViteVu

GAME BOY

Fifa 96

prix A B C D E F

40%

éditeur: THQ
genre: SIMU. DE FOOT
nombre de joueurs: 1 A 2
sauvegarde: NON
continue: OUI

Une fois de plus, la Game Boy accueille une simulation de foot, et comme d'habitude, le plantage est de taille ! Eh oui, FIFA Soccer 96 n'apprécie pas du tout l'écran monochrome de la portable ; même avec un Super Game Boy, la pilule ne passe pas. Les raisons de cette médiocrité sont simples à explique : les options intéressantes de FIFA 96 sur 16 bits ont été enlevées, et la jouabilité se révèle très mauvaise. Les commandes éminemment rigides et la laideur des graphismes rendent les matchs ininteressants et frustrants. Sans emploi...

Elwood

SATURN

Manoir des âmes perdues

prix A B C D E F

65%

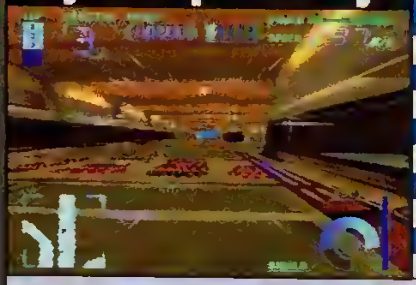
éditeur: SEGA
genre: PLANANT
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: OUI
continue: NON

Très proche de The 7th Guest, pour ceux qui connaissent, Le manoir des âmes perdues vous invite à vivre une aventure qui sort des sentiers battus. Passons sur le scénario, hors du commun — il s'agit d'une histoire d'êtres humains transformés en papillons (!) —, pour dire simplement que vous vous baladez de pièce en pièce, rencontrez des habitants et qu'après avoir utilisé quelques objets, vous arrivez à la fin du jeu (j'ai dû mettre à peu près deux heures en prenant bien mon temps). Un soft magnifique, à l'ambiance irréelle, mais dont on vient à bout trop facilement.

Chris

SATURN

Cyber Speedway

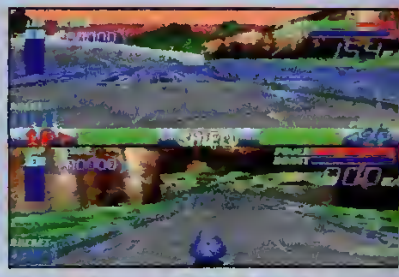


prix A B C D E F

79%

éditeur: SEGA
genre: COURSE
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: OUI (SCORES)
continue: OUI

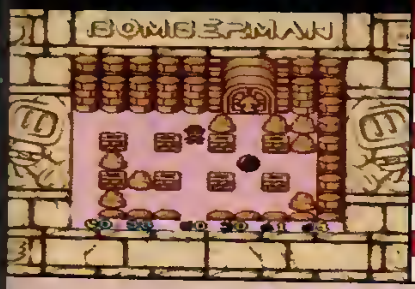
Présenté (sous le nom de Gran Chaser) dans la rubrique Over The World du n° 55 de Player One, Cyber Speedway arrive enfin en France. Simulation de course futuriste à la F-Zero, le jeu vous invite à parcourir différents circuits à bord d'engins peu orthodoxes (genre aéroglisseurs mutants). Les endroits que vous allez découvir sont variés : vous passerez au-dessus de fleuves de lave, pénétrerez dans des tunnels de roches, risquerez votre vie sur des circuits perdus en plein ciel... Le dépaysement est assuré. Sur le plan de la conduite, la règle du chacun pour soi peut être appliquée dans toute son égoïste splendeur : ramassez les différents bonus missiles sur la piste, et faites-en profiter vos adversaires. Pas de scrupules, s'ils ne vous ont pas encore tiré dessus, c'est qu'ils vont le faire dans pas longtemps, alors... Quoique fun et sympa à jouer — surtout en mode Deux joueurs — Cyber Speedway a mal vieilli. Il y a six mois, déjà, il n'avait pas convaincu tout le monde. Mais bon, les goûts et les couleurs... À l'époque j'avais aimé ce jeu et j'estimais qu'il tenait plutôt bien la route. Et puis Wipe Out est arrivé et lui a mis une méchante claque. On est passé du sympa à l'extraordinaire ! Enfin, aujourd'hui, à la vue de Sega Rally, je me dis que les gens de chez Sega, dans le genre, sont capables de faire beaucoup mieux. Bref, les vrais bons gros titres arrivent, prenons donc notre mal en patience...



Christ

GAME BOY

Bomberman 2



prix A B C D E F

80%

éditeur
HUDSON SOFT

genre
BOMBERMAN

nombre de joueurs
1A4

sauvegarde
NON

continue
OUI

Bomberman est à la mode ! Parallèlement à la sortie du troisième épisode sur Super Nintendo, voici le deuxième sur la portable (qui fait suite à un épisode passé relativement inaperçu). Toutefois, dans cette nouvelle apparition du gars à la bombinette sur Game Boy, les deux modes qui font la joie de tous répondent une fois de plus à l'appel. Le mode Story se joue en solo et, paramètre inédit, vous pouvez progresser de deux manières. La première consiste à tuer tous les ennemis dans un ordre précis ; la seconde vous permet d'exploser tout le monde dans un temps limité. Pour les non-initiés, un mode Entraînement a été intégré. Côté options, pas grand-chose de neuf, on en revient aux fondamentaux : flammes et bombes, point à la ligne. Quant au mode Battle, il n'offre qu'un tableau (le « normal »). Et grande nouveauté sur GB, vous pouvez désormais jouer à quatre grâce au Multitap... et au Super Game Boy.

Bomberman 2 GB, sans prétentions d'ordre technique, apparaît plus réussi que son prédécesseur et se rapproche des versions Super Nintendo. Dommage qu'il faille utiliser le SGB pour en profiter pleinement. Posons-nous une question à ce propos : si un jeu ne prend tout son sens que sur une 16 bits équipée d'un SGB, pourquoi ne pas opter directement pour un « vrai » jeu Super Nintendo comme Super Bomberman 3 ? À vos neurones !

Caliméro

FINAL FANTASY

FINAL FANTASY vol. 1
LA VIDEO !

DISPONIBLE EXCLUSIVEMENT
EN VENTE PAR CORRESPONDANCE
AU TARIF EXCEPTIONNEL
DE 139 F LA CASSETTE

Disponible en magasin à partir du 10/12/95 : FINAL FANTASY par RIN TARO, le réalisateur de GALAXY EXPRESS et MEGALOPOLI, d'après le jeux vidéo " FINAL FANTASY"
Un monde où Moebius et Miyazaki se rencontrent.
FINAL FANTASYVol 1 (épisode 1 & 2) durée 52mn
couleur-version française
Sortie du vol. 2 prévue en janvier 96

Coupon à recopier ou à completer et à retourner accompagné de votre règlement à la société : CINE HORIZON,8, rue Pradier 75019 Paris.
Oui, je commande la cassette N° 1 de FINAL FANTASY en version française au tarif de 139 F
(frais de port compris en France métropolitaine seulement - autre destination ajouter 25 FF)
NOM:

ADRESSE :

ViteVu

PLAYSTATION

Off World Interceptor

prix A B C D E F — 74%

éditeur: CRYSTAL DYNAMICS
genre: SHOOT'EM UP
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: MOT DE PASSE
continue: VARIABLE

Après une adaptation décevante de Total Eclipse sur PlayStation, Crystal Dynamics tente à nouveau sa chance avec un autre de ses produits 3DO : Off World Interceptor, qui utilise une représentation 3D identique. Le joueur évolue sur un sol accidenté, en se déplaçant latéralement. Mais cette fois à bord d'une voiture un peu spéciale — équipée de lasers, de missiles, et de mines. Car il n'est pas question de faire la course, mais d'atteindre la fin des nombreux niveaux, en un temps limité. Conseil d'ami : blastez tout ce que vous pouvez, car vous n'aurez pas le temps de voir arriver les tirs des agresseurs survivants : les fixes (tourelles, etc.) et les buggys, qui peuvent déboulier de n'importe où, ce qui n'arrange guère la lisibilité du jeu, déjà pas mal confus ! Heureusement, les options à ramasser — munitions et surtout argent — meublent copieusement l'écran. Entre chaque stage, on peut faire des courses pour améliorer sa machine, ou en acheter une au rendement supérieur. Précis, d'une très bonne jouabilité, OWI vous propose un terrain bosselé sur lequel les voitures se manient agréablement. Côté graphismes, si l'on excepte les scènes cinématiques, c'est plutôt moyen. On avait trouvé ça joli sur 3DO mais depuis, les 32 bits japonaises nous ont rendus un peu plus exigeants ; idem pour l'animation et la bande-son. Enfin, le mode Deux joueurs se révèle limité. En résumé, OWI ne tient que par son originalité...

Milouse

SATURN

Off World

prix A B C D E F — 73%

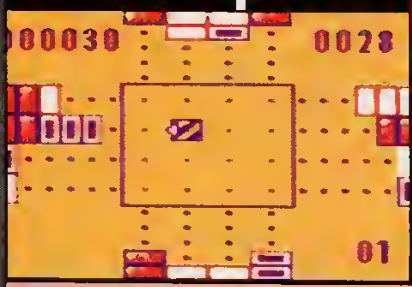
éditeur: CRYSTAL DYNAMICS
genre: SHOOT'EM UP
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: MOT DE PASSE
continue: VARIABLE

Et une version Saturn, une ! Comme cela, il n'y a pas de jaloux. Si tant est qu'il puisse y en avoir, vu le peu d'engouement suscité par ce jeu à la rédac. La réalisation est un peu moins réussie que sur PlayStation ; sinon on retrouve les mêmes qualités et les mêmes défauts. C'est jouable, mais confus et bourrin ; on tire sur tout ce qu'on voit, et, abomination, sur ce qu'on ne voit pas ! Et si le concept du shoot'em up camouflé derrière une pseudo-course de buggys est original, on a un peu la sensation de jouer à un jeu bâtard.

Milouse

GAME BOY

Zoop



prix A B C D E F — 95%

éditeur: VIACOM
genre: REFLEXION
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: NON
continue: OUI

Zoop est le jeu idéal pour la Game Boy, tout comme Tetris et Mario Picross. Pour ceux qui n'auraient pas lu le test des versions 16 bits, il s'agit d'un soft de réflexion d'une simplicité graphique évidente, mais extrêmement prenant. Petit bonus de la version monochrome : un mode multiplayer (réclamant le câble link). Seul ou à deux, Zoop est un jeu béton et de surcroît peu onéreux (moins de 200 francs). Pour vous faire une meilleure idée de l'engouement suscité à la rédac, allez lire les avis déchaînés des Players : ils ont quasiment tous craqué pour cette cartouche.

El Zipou

Pour tout savoir toute l'année sur les nouvelles consoles, les jeux vidéo, les mangas, l'actualité...

Je M'abonne !

et je bénéficie des avantages Player One

1. un numéro gratuit
2. deux heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de Player One (0,37 F/min au lieu de 1,29 F/min)
3. la garantie du tarif pendant un an

6 numéros 192F

6 numéros 154F + 770 Crédits Player

11 numéros + 1 cadeau Dragon Ball au choix **320F**

11 numéros + 1 cadeau Dragon Ball au choix **256F** + 770 Crédits Player

Le manga Dragon Ball (Tome 1)

Je choisis mon cadeau !

La figurine Dragon Ball

Bon à découper ou à photocopier, et à renvoyer à :
Player One, BP 4, 60700 Sacy-le-Grand. Téléphone : 44 69 26 26. (Si vous habitez Paris-RP, composez le 16.)

(Cochez les cercles blancs)

Oui ! je m'abonne à *Player one* :

1. 6 numéros : 192 F (ou 154 F + 770 Crédits Player) Tarifs pour la France métropolitaine
DOM-TOM et étranger : + 49 F (terre/bateau) ou + 96 F (avion)

2. 11 numéros : 320 F (ou 256 F + 770 Crédits Player) Tarifs pour la France métropolitaine
DOM-TOM et étranger : + 90 F (terre/bateau) ou + 176 F (avion)

Je choisis mon cadeau : 1 figurine Dragon Ball ou Le manga Dragon Ball (Reception 4 semaines apres le magazine)

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville : Pays :

Pseudo :
(a créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

ViteVu

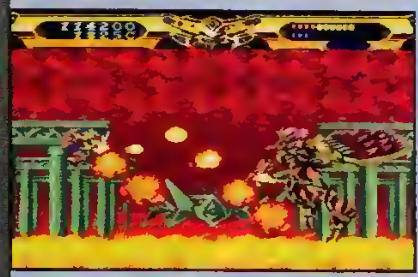
MEGA CD

Lords of Thunder

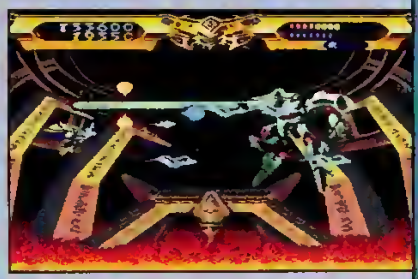
prix A B C D E F — 85%

éditeur: HUDSON
genre: TIR
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Célèbre shoot-them up sur CD-Rom Nec, Lords of Thunder fait son apparition sur Mega CD. Le scénario du jeu, simpliste, vous invite à détruire les envahisseurs de plusieurs territoires (il y en a six). Après cela, un septième endroit, visible mais non accessible, ouvrira ses portes. Vous y affronterez le boss ultime. Très complet, Lords of Thunder vous propose, dans un premier temps, de choisir une armure spéciale (vous incarnez un petit bonhomme...). Personnellement, j'ai une préférence pour l'armure de feu. Ensuite, un curieux magasin vous propose d'acheter des bonus magiques, des points de vie, des continue... Prenez tout ce que vous pouvez, ce sera sûrement utile. Une fois équipé, préparez-vous à combattre des hordes d'ennemis. Attention, ils sont vraiment très nombreux, et vous risquez d'être souvent dépassé par le nombre ! Pour survivre dans cet univers apocalyptique, une seule solution : ramasser des bonus afin de conserver intacte votre puissance de feu.



Réunissant tous les éléments nécessaires à un bon shoot-them up, Lords of Thunder déçoit tout de même un peu graphiquement (manque de couleurs, décors pas toujours très fouillés). De plus, le jeu semble un petit peu trop facile. À côté de ça, l'ambiance est détonante (les musiques CD sont fabuleuses) et il faut bien avouer qu'on se trouve, tout de même, devant un des meilleurs shoot-them up sur Mega CD. Les fans du genre devraient y trouver leur compte.



Chris

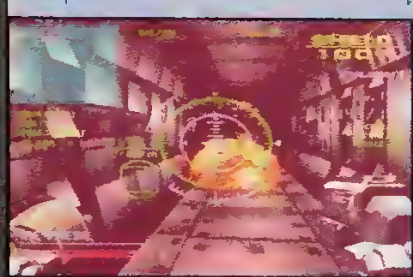
SATURN

Robotica

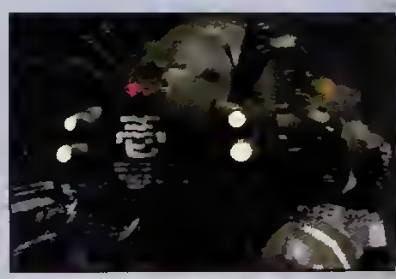
prix A B C D E F — 65%

éditeur: SEGA
genre: GALERE EN 3D
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: NON

Comme la PlayStation avec Kileak the Blood, la Saturn possède dorénavant SON jeu de labyrinthe en 3D — Robotica (présenté dans PO n° 53 sous le nom de Daedalus). Vous y incarnez un robot qui doit trouver les sorties successives d'une multitude de niveaux. Il faudra donc déambuler dans chaque level-labyrinthe à la recherche de LA clé qui ouvre LA sortie. Le plan des lieux se trace au fur et à mesure que l'on progresse, et l'on peut charger le plan complet d'un niveau en trouvant l'ordinateur. Le plan est en fait le seul moyen de se repérer, pour la simple raison que les textures appparaissent quasi identiques d'un endroit à l'autre. Du sol au plafond en passant par les murs, c'est gris, désespérément gris ! Ajoutez à cela une vision qui porte à cinq mètres maximum, et vous aurez une idée de la monotonie graphique de Robotica. Et comme pour ajouter à la frustration, les déplacements sont d'une lenteur affligeante, avec par-dessus le marché, des ralentissements tellement nombreux qu'on ne s'en aperçoit même plus !



Le robot, équipé de divers canons et d'écrans protecteurs, doit justifier son existence et affronter d'autres robots — pas bien malins, malheureusement. À la moindre escarmouche, les festivités se résument à une décharge de laser. Et comme vous êtes plus solide, vous gagnez ! Seule l'ambiance, merci la bande-son, pourra peut-être emballer un joueur complaisant et maître de lui.



Milouse

Les Slayer One sèment la terreur !

Le Flou, Bubu et Milouse déversent leur fiel dans une rubrique hautement subjective. Effrayée, la rédaction se désolidarise des propos sulfureux de ces affreux jojos.

POUR NOËL, AVEC 100 000 CRÉDITS PLAYERS, GAGNEZ LA BUBUMOBILE* :

- Bientôt classée voiture de collection (19 ans d'âge).
- Moins de 10 000 kilomètres au compteur (+ un tour).
- Un phare avant pas cassé.
- Essuie-glaces sur les deux phares avant.
- Boîte de vitesses et pneus arrière neufs.
- Dédicacée

* Valable pour un seul perdant ; le cachet de la Poste faisant foi.

Contrairement aux fausses rumeurs, la BubuMobile roule encore!

CONCOURS DÉMASQUEZ LES POWER RANGERS

Power Rangers, ou la série américaine qui voulait être moins niaise qu'une série japonaise... Power Rangers, ou la série qui voulait être politiquement correcte...

Les questions :
(PS : les réponses officielles sont en gras) :

A/ De quelle couleur est le Power Ranger noir ?
1/ Blanc.
2/ Noir.
3/ Jaune.

B/ Pourquoi le Power Ranger blanc est le chef ?
1/ Parce qu'il est blanc.
2/ Parce que c'est un garçon.
3/ Parce que les deux.
4/ Parce qu'il est courageux, fort et a le sens de l'honneur.

C/ Avec quel autre Power Ranger sort le Power Ranger blanc ?
1/ Le rose.
2/ Le jaune.
3/ Le rouge.
4/ Le bleu.
5/ Le noir.

D/ Pourquoi le Ranger Jaune « ne sort-il jamais avec les autres Rangers garçons » ?
1/ À cause de sa couleur.
2/ À cause de ses affinités.
3/ À cause du scénario.

E/ Pourquoi les Power Rangers sont « anti-drogue » ?
1/ Parce qu'ils s'appellent les Mighty Morphin.
2/ Parce qu'ils sont inscrits à l'Angel Grove High School.
3/ Parce qu'ils ont bien raison.

F/ C'est quoi le second Zord (vaisseau transformable) du Power Ranger rose ?
1/ Une grue (l'oiseau).
2/ Une grue.
3/ Une pelleteuse.

G/ Pourquoi le leader des Power Rangers s'appelle-t-il Zordone ?
1/ Parce qu'il donne des ordres.
2/ Parce qu'il donne des Zords.
3/ Parce que ça sonne bien.

Les lots :
Du premier au second prix, gagnez le pouvoir suprême ; le pouvoir de ranger les Power Rangers !

PUB NINTENDO

Et si vous attendiez pour fêter la prochaine année au nouvel An chinois ? Parce qu'on est à la bourre sur l'Ultra 64.

Jhigaréou Mamoto

Trucs en Vrac

Ce mois-ci, en plus de codes inédits (Batman Forever, Prehistorik Man, Clockwork Knight 2...), il y a une surprise pour les nouveaux (et futurs) possesseurs de consoles 32 bits ! En revanche, vous ne retrouverez pas le plan des lecteurs. Allez voir les explications à la fin de la rubrique (que de suspense dans ce numéro !)...

Codes Action Replay

Batman Forever (SN)

Vies infinies du joueur 1 (et 2 en mode coopératif) : 7E001705
Vies infinies du joueur 2 en mode compétitif : 7E001905

Black Hawk (SN)

Remote wape infinies : 7E187E08 (Galford)

Illusion Of Time (SN)

• Choix du perso : 7E0AD40x (Paul, x = 0; Chrysabel = 1; Likefia = 2)
• Statu du perso : PV : 7E0ACExx/7E0ACAxx
CT : 7E0AD6xx/ S : 7E0AD80x
FCE : 7E0ADExx
DEF : 7E0ADCxx
(PS : pour 99, xx = 63 en hexa)

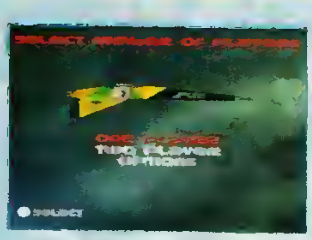
TIPS DU MOIS

Wipe Out

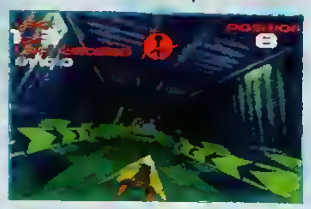
PlayStation française

Circuit caché, ligue cachée

Bubu



Wipe Out (prononcez « wi'prout ») est considéré par beaucoup comme le F-Zero de la PlayStation ! Si vous avez la flemme de finir toutes les ligues pour chercher le circuit caché, voici des tips faits pour vous. Les deux manips s'effectuent à l'écran de sélection joueur 1/joueur 2.



• Firestar Track : faites à la fois **L1 + R1 + droite + Start + carré + rond**, et, tout en les maintenant, **pressez X.** Commencez une partie en Time Trial.
• Rapier class : exécutez en simultané **L2 + R2 + gauche + Start + Select**, et tout en les maintenant, **pressez X**

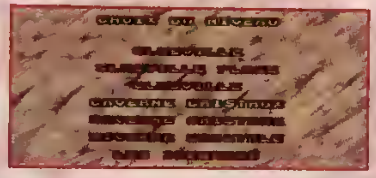
Prehistorik Man

Super Nintendo

Changer de niveau, Select Stage

El Didou (nosaure)

D'abord choisissez le jeu en français (dans les options). Puis, à l'écran titre, positionnez le curseur sur **Menu** et faites **L + Start** (bruit) ; positionnez ensuite le curseur sur **« Commencer jeu »**, et faites **R + Start** (rebruit). En cours de jeu, appuyez sur **Select** pour changer de niveau, et sur **Select + Pause** pour accéder à l'écran de sélection des niveaux.



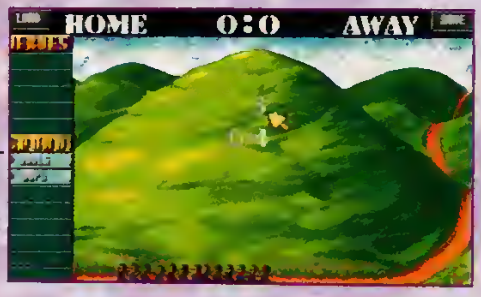
Cannon Fodder

Jaguar

Changer de niveau

Eric Raoul, Dunkerque

Voici un cheat vraiment canon ! À l'écran « de la verte colline », pressez les boutons **7 + 8 + 9** pendant une seconde (top chrono). Puis, tapez sur les boutons **7, 5, 4, 5, 2, 5**. Enfin, maintenez à nouveau **7 + 8 + 9**. Deux nombres apparaissent à l'écran : celui du haut correspond aux missions ; celui du bas aux phases des missions (pressez pause pour les changer). Durant le jeu, pressez **4 + 5 + 6** pour changer de niveau (mais non MC Yas, il ne faut pas les additionner !).



Clockwork Knight 2

Saturn française et japonaise

Select Stage

Bubu & Reyda

Le jeu est testé ce mois-ci, et déjà on a le tip ! Si ce n'est pas avoir les cheats à l'heure ça ! La manip s'effectu à la page de présentation.
Stage Select : **droite, haut, gauche, haut, droite, haut, bas, haut, gauche, haut, gauche, haut.**

Digital Pinball

Saturn française et japonaise

Bonus, dont multibille à volonté.

Bubu & Reyda

À la page d'intro, faites **quatre fois haut, A, B, C, bas, bas X, Y, Z**. Pendant le jeu, appuyez sur **X** pour rentrer les chiffres suivants, et validez avec Z : de 1 à 9, ce sont des bonus divers ; 10 et c'est le multibille !

Gex

3DO

Invincibilité, tir électrique, vitesse rapide, grand saut à volonté

Magic Sam

Au lieu de dénicher les bonus tout au long des niveaux, les codes suivant vous permettent de les utiliser quand vous le désirez. Ils s'effectuent au cours d'une partie, après avoir mis la pause. S'ils sont valides, la pause se retirera automatiquement.

- **Invincibilité** : maintenir le bouton R et taper gauche, C, bas, haut, haut, C, gauche, droite, A, droite.
- **Tir électrique** : maintenir le bouton R et taper gauche, C, bas, droite, droite, gauche.
- **Tir de glace** : maintenir le bouton R et presser gauche, C, bas, B, gauche, haut, droite, B, A, gauche, gauche, bas.
- **Tir de feu** : enfoncer le bouton R et taper gauche, C, bas, droite, droite, bas, B, A, gauche, gauche, bas.
- **Vitesse rapide** : maintenir le bouton R tout en pressant gauche, C, bas, droite, haut, haut, haut, droite, droite.
- **Méga saut** : maintenir le bouton R en tapant gauche, C, bas, droite, haut, B, B, droite, droite.

Codes Action Replay

- Dark Power : 7E0AA2xx
Paul : xx = de 01 à 07 pour avoir la charge, la glissade, la toupie.
Chrysaor : xx = de 11 à 71 (de 10 en 10) pour avoir la boule de feu, la barrière bleue, le séisme.
- Statues mystiques : 7E0A1Fxx
(xx = de 01 à 3F en hexadécimal, pour avoir les statues une à six)
- Énergie des ennemis et boss : 7F10B6xx (mini = 00, maxi = FF; en hexa) (Filou, Beaucaire)

Addams Family Values (SN)

(Pour les xx sont à rentrer en hexadécimal)
- Énergie de Fester : 7E0BC0xx
(1C = maximale)
- Objets :
Boîte de biscuits : 7EE9EFFF
Gros livre de biscuits : 7EE9F0FF
Pour les objets suivants, remettre le code noté ci-dessus en remplaçant les lettres F0 par celles inscrites en face :
Manuel de grignotage : F1
Journal : F2
Citrouille : F3
Nounours sans tête : F4
Sac d'or : F5
Bougie : F6
Cuiller en os : F7
Hochet en tête de mort : F8
Livre de vol : F9
Rose noire : FA
Boîte à musique : FB
Amulette de la vue : FC
Onde de choc : FD

Codes Action Replay

Œil d'araignée : FE
Aimant : FF
Étrange cube noir : 7EEA00FF
Pour les objets suivants, remplacer 00 par le chiffre inscrit en face :
Bouclier de pierre : 01
Grande vigne : 02
Phalène : 03
Boule de lunch : 04
Œuf noir : 05
Pièce d'or : 06
• Les armes :
(Arme/quantité. Pour 100 %, xx = 64)
Boue : 7EE9EEFF/7E0132xx
Graines : 7EE9EDFF/7E0130xx
Billes : 7EE9ECFF/7E012Exx
Roos : 7EE9EBFF/7E012Cxx
• Les potions :
Bouteille d'engrais : 7EE9EAFF
Potion amincissante : E9
Potion de portail : E8
Potion rouge : E7
• Les biscuits :
(premier/second. Remplacer E0)
Biscuit crumble : 7EE9E6FF/E2
Biscuit croustillant : E6/E1
Biscuit au cafard noir : E4/E0
Biscuit roti de dragon : E3/7EE9DFFF
• Les clés :
Clé en fer : 7EE9DEFF
(Remplacer DE pour les objets suivants)
Clé araignée : DD
En pierre : DC
Ornée de joyaux : DB
En bandilles et pierre : DA
En tête de mort : D9
Verte : D8
De la serre : D7
(Filou & Léon beaucaire)

Slam Dunk

Saturn japonaise

X fois le même perso dans une équipe, et coupe de cheveux de Hanamichi !

Bubu & Reyda

Mais non Didou, je n'ai pas dit que « Sam dunkait » ! On parlait de Slam Dunk...

• Perso : sélectionnez le mode Versus, puis mettez le curseur sur le sous-mode Dream Team, et, sur la **première manette, maintenez L + R enfoncés puis appuyez sur X, Z** (bruit). Les deux joueurs pourront alors mettre cinq Hanamichi dans leur équipe, etc.

• Coupe de cheveux : tant qu'on y est ! Lorsque le curseur de sélection est sur Hanachimi (le roux), **appuyez sur R ou L** pour qu'il retrouve sa coupe de cheveux d'origine (avec une banane ; voir le manga...).

Slam'N Jam'95

3DO

Pourcentage de réussite, petits joueurs, grosses têtes...

Samy Djaim, Paris

Toutes ces manipulations s'effectuent dès que le terrain de jeu apparaît, et impérativement AVANT que le coup de sifflet de l'arbitre ne retentisse (il faut se manier !).

• Pourcentage de réussite : **maintenez le bouton L enfoncé jusqu'au coup de sifflet.** Lorsque vous tirerez au panier, votre pourcentage de chance de marquer s'inscrira.

• Petits joueurs (au sens propre) : **pressez R, mettez la pause, puis retirez-la.** Ces joueurs sont plus rapides.

• Joueurs avec une grosse tête : **pressez L + A, déclenchez la pause, et supprimez-la**

• Petits joueurs avec une grosse tête (ou joueurs MC Yassiens, au sens figuré) : **tapez L + R, puis mettez la pause et retirez-la.**

• Petits joueurs avec une grosse tête + pourcentage de réussite : **pressez L + R, mettez la pause et retirez-la, et enfin appuyez sur L.**

Space Harrier

32 X

Mode Continue

Benjamin Lexier, Paris

Ne soyez plus l'arriéré de l'espace ! Quand le logo Sega s'affiche (juste après l'allumage de la console), **maintenez A + C et pressez Start.** À l'écran titre, les mots « Insert Coins » flasheront. Pendant le jeu, vous vous apercevrez alors que vous avez obtenu trois continues !

Tekken

PlayStation japonaise

Avoir deux vaisseaux à Galaga

Jean Delatour, Tours

Pour ne pas devenir gaga à cause de la difficulté de ce jeu, faites la manip suivante : pendant le chargement, **maintenez haut + L1 + Triangle + X,** sur la seconde manette.

Mighty Morphin' Power Rangers : The Movie

Super Nintendo

Jouer directement en Power Ranger

Dimitri Zomick, Paris

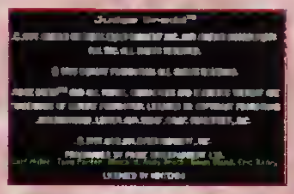
Grâce à ce morphing (immédiat), les ennemis vont morfler ! À l'écran titre, pressez **haut, bas, gauche, droite, X, B, Y, A** (l'écran devrait flasher). Dès que vous commencerez une partie, votre perso sera transformé en Power Ranger (et donc plus fort).

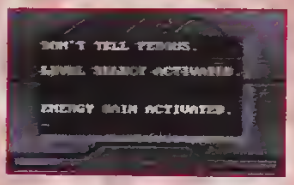
Judge Dredd

Super Nintendo

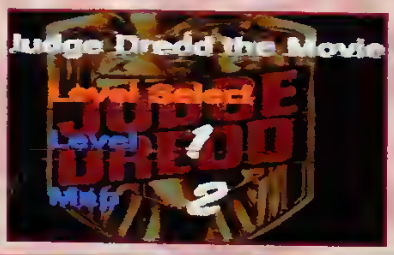
Select stage et invincibilité

Bubu





Scandale, le juge triche ! À l'écran des copyrights, entrez **gauche, haut, X, haut, droite, Y**. Un écran de code apparaîtra. Tapez alors **X + B** pour être invincible, et **Y + A** pour la sélection du niveau. L'écran du Select Stage apparaîtra alors. Choisissez votre niveau et faites justice !



Daytona USA

Saturn française et japonaise

Niveau de jeu hyper difficile

Pierre Dubel, Lyon

Laissez passer la démo du début, et au logo Sega, tapez **haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, A, B, C** (vous devriez entendre un bruit). En jeu, la lettre M devrait s'afficher en haut à gauche de l'écran. Bonnes courses !

Parodius

Saturn française et japonaise

Posséder toutes les armes

Bubu & Reyda

« Ce jeu est une parodie de football mon p'tit Jean-Mi ! — Tout à fait Thierry, d'autant plus que les joueurs sont armés ! ». Pendant une partie faites pause, puis : **haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A**, et retirez la pause.

Panzer Dragoon

Saturn française

Voir la scène cinématique de fin

Iggy

Pfff, Iggy (cinéma-tic'phile) m'a fait une scène pour que je passe ce code ! À l'écran titre, pressez Start pour faire apparaître « Normal Game/Options », puis **haut, haut, bas, haut, droite, droite, gauche, droite, bas, bas, haut, bas, gauche, gauche, droite, gauche.**

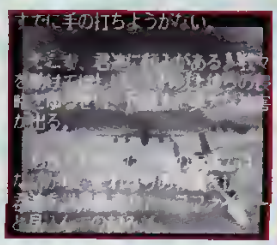
Air Combat/ Ace Combat

PlayStation française et japonaise

Jouer à un ancien petit jeu Namco

David Chollet, Chatellerault

Avant la phase de chargement du jeu (écran noir), maintenez enfoncés les boutons ***R1 + Rond***. *L'écran de* loading change. Continuez de maintenir les boutons enfoncés, et faites des rotations de la croix de direction dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. À la place de l'écran suivant de chargement, il devrait y avoir le jeu.



Mots de passe

Judge Dredd (MD)

Niveau 2 : KZDVT
Niveau 3 : JRQWNO
Niveau 4 : PSTRYJZ
Niveau 5 : HQWVLT
Niveau 6 : WDRCNPU

Cannon Fodder (SN/MD)

Pour passer de niveau en niveau, rentrez les codes : QNFJR (SN) et MGFJH (MD). Le programme vous indique qu'ils sont invalides, mais n'en tenez pas compte ; commencez une partie, et pour changer de niveau, appuyez sur Select (SN) ou activez le drapeau blanc (MD).

Tiny Toons Wild & Wacky Sports (SN)

Code pour accéder à toutes les épreuves : Babs Bunny, Montana Max, ver des livres.

Theme Park (MD)

• Débuter avec 1.000.000.000 $ pour s'installer en Europe, et avoir tous les parcs du monde accessibles : 4A99998SUA
• Débuter avec 5.000.000 $, s'installer en Europe, et avoir tous les parcs du monde accessibles : CA99998AE6J
• Débuter avec 1000 $: BAAAAAAAAAB

(Paul Jacquin Garnier, Paris)

Mots de passe

Pac In Time (GB)

1-1 : ZFNNDW
1-2 : MRWHQ
1-3 : VRMFZ
1-4 : DLZFR
1-5 : RJDVL
1-6 : LLGQX
1-7 : DZLGX
1-8 : NVWXT
1-9 : FGHTV
1-10 : BNKBC
2-1 : GLFFR
2-2 : KFHGJ
2-3 : BZBCM
2-4 : ZRPBD
2-5 : TBJRS
2-6 : KSMTK
2-7 : GCKFD
2-8 : DZQWV
2-9 : MDBSD
2-10 : WXDXJ
(Stef Lefiou)

NOTE DE BUBU

Ce mois-ci, je ne publie pas de plan. Pourquoi ? Parce que j'en ai reçu trop peu, et qu'ils n'étaient pas publiables... C'est dommage ! le jeu à gagner aurait pu faire un beau cadeau de Noël. Faites un effort les gars, surtout les possesseurs de Megadrive qui ne m'envoient jamais de plans. Pour que cela cesse, je vous refile l'adresse : Player One - Bubu Trucs en Vrac, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex.

Virtua Fighter, Daytona USA, Thoshinden...

Saturn et PlayStation françaises

Récapitulatif des codes indispensables

Bubu

Voilà la surprise ! Je vous ai réuni sur une seule page, un récapitulatif des cheats essentiels des jeux de la Saturn et de la PlayStation française.

SATURN

Virtua Fighter

• Jouer avec le boss (Dural) : mettez-vous en Arcade Mode, puis à l'écran de sélection du personnage, placez-vous sur Pai et faites bas, haut droite, A + gauche (bruit).

• Select Stage + choix du niveau : choisissez le mode Versus et battez votre adversaire. Lorsque « winner » s'inscrit, maintenez les boutons L + R enfoncés jusqu'à ce qu'un menu apparaisse.

• Select Stage + taille du ring : à l'écran titre, tapez douze fois haut, puis allez dans le menu Option. Faites descendre le curseur sous le mot Exit (le curseur disparaît), puis appuyez sur A. Un menu s'affiche.

• Ranking Mode (persos plus agressifs) : à l'écran titre, maintenez diagonale bas-droite + L + R + C + Y, et pressez Start (Ranking Mode apparaît).

Panzer Dragoon

Toutes les manips s'effectuent à l'écran titre ; pressez Start pour faire apparaître « Normal Game/Options ».

• Invincibilité : L, L, R, R, haut, bas, gauche, droite (Scenic Mode apparaît ; va comprendre Charles !).

• Nouvelles armes : haut, X, droite, Y, bas, Z, gauche, Y, haut, X. Commencez la partie, et pendant l'écran « épisode 1, 2... », maintenez B ou C ou Y ou Z, ce qui donne des armes différentes. Faites-le pour chaque épisode.

• Choix du niveau : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, X, Y, Z.

• Épisode zéro : haut, haut, haut, Bas, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, gauche, droite, L, R.

• Jouer sans Dragon : avant de lancer le jeu, changez le langage de la Saturn dans son menu interne : choisissez l'allemand ! Lancez le jeu et faites cette manip à l'écran titre : haut, X, droite, X bas, X, gauche, X, haut, Y, Z.

• Rolling Mode : faire des rotations avec la croix de direction dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que Rolling Mode apparaisse. Durant le jeu, faites des diagonales pour vous retourner.

Clockwork Knight

Les manips s'effectuent à l'écran titre, quand Press Start Button est affiché.

• Select Stage : gauche, haut, droite, bas, bas, droite, droite, haut, R.

• Boss final : après la manip ci-dessus, faites encore gauche, droite, droite, haut, droite, droite, haut, bas, droite, droite, haut, R, haut, haut.

• 999 vies : haut, droite (neuf fois), bas (six fois), gauche (sept fois), Z, X, Y, Y, Y, Z.

Daytona USA

• Mode Mirror : jouez en Saturn Mode. Maintenez Start enfoncé quand vous choisissez le circuit.

• Gagner au jackpot du premier circuit : jouez en Saturn Mode. Appuyez sur le bouton X à n'importe quel moment (trois 7 = 10 secondes, trois Bar = 5).

• Joueur avec un cheval : pendant la démo, bougez la croix de direction du haut vers la gauche tout en pressant A + B + X + Z. Jouez en Saturn Mode. Sélectionnez le cheval.

Shinobi X

• 99 vies : à l'écran titre, appuyez sur Start puis faites : A, Z, B, Y, C, X, Start. Regardez la barre d'infos pendant le jeu...

• Mode Expert : sur Game Start, faites A, B, C, B, A, Start. Vos vies seront diminuées.

• 999 Shurikens : allez dans le menu Option et placez le curseur sur Shuriken, puis maintenez L et R et tapez C, A, B.

• Séquences vidéo enchaînées : au cour de la séquence d'intro, tapez C, X, B, Y, A, Z. Faites Start pour changer de séquence.

PLAYSTATION

Hé oui, il n'y a qu'un seul tip sur la PlayStation française. Logique, la plupart des manipulations sont différentes d'un continent à l'autre (inutile d'essayer les tips des versions japonaises sur les françaises). Par ailleurs, comme la console française est sortie il y a à peine trois mois, je n'obtiens ces cheats que petit à petit. Mais regardez dans la rubrique, il y a déjà des codes pour Wipe Out et Air Combat.

Battle Arena Toshinden

• Jouer avec le boss (Gaïa) : avant que l'écran titre ne soit complet, faites un quart de cercle arrière bas, puis le bouton carré. Ensuite, à l'écran de sélection des persos, placez-vous sur Eiji et faites haut + X (Remy Kientz, Myre).

N°1 DE L'OCCASION SUR PARIS ... MOINS CHER QUE TOUT

PLAYSTATION — CONSOLE 2099 F

NEUF

JOYPAD COMMANDER	149 F
MEMORY CARD	199 F
LOADED	359 F
TEKKEN	359 F
DESTRUCTION DERBY	349 F
RAIDEN PROJECT	369 F
FIFA SOCCER 96	369 F

PHILOSOMA	359 F
WING COMMANDER 3	369 F
DOOM	369 F
POWER SERVE	369 F
THEME PARK	359 F

OCCASIONS

RIDGE RACER	299 F
TOHSHINDEN	299 F
WIPE OUT	299 F
RAPID LOADED	299 F
KILEAK THE BLOOD	299 F
RAYMAN	299 F
STREET THE MOVIES	299 F
JUMPING FLASH	299 F
STARBLADE X	299 F
AIR COMBAT	299 F

DISC WORLD	299 F
LEMMINGS 3D	299 F
CYBER SLEED	299 F
TOTAL ECLIPSE	299 F
NBA JAM T E	299 F
CONSOLE PLAYSTATION JAP	2899 F
MOTOR TOON JAP	249 F
METAL JACKET JAP	249 F
KING FIELD	249 F
COBAY	249 F
COSMIC RACE	249 F
DRAGON BALL Z JAP	299 F
ARC THE LAD JAP	299 F
SPACE GRIFFON JAP	299 F
PRIME GOAL JAP	349 F
V TENNIS JAP	349 F
KING FIELD 2 JAP	399 F
3X3 EYES JAP	399 F

SATURN — CONSOLE + DAYTONA 2290 F

NEUF

JOYPAD EXPLORER	129 F
MORTAL KOMBAT 3	379 F
MYST	349 F
FIFA SOCCER 96	349 F
PRIMAL RAGE	349 F
VIRTUA RACING	349 F

OCCASIONS

VIRTUAL FIGHTER	99 F
CLOCK WORK KNIGHT	149 F
DAYTONA USA	199 F
VIRTUA FIGHTER REMIX	199 F
VICTORY GOAL	199 F
PANZER DRAGON	249 F
ROBOTICA	249 F
SHINOBI X	249 F
VIRTUA HYDLIDE	249 F
BUGS	249 F
CLOCK WORK NIGHT 2	249 F
RAYMAN	299 F
ASTAL	299 F
THEME PARK	299 F
STREET FIGHTER THE MOVIES	299 F
PEBBLE BEACH GOLF	299 F

VENTE EN GROS SUR LES JEUX D'OCCASION ET NEUFS [illegible]

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

TEL : (1) 44 [illegible] 04 61

FAX : (1) 43 29 42 15

SUPER NINTENDO — CONSOLE 379 F

STARWING	69 F
STREET FIGHTER II	69 F
BLAZING SKIES	99 F
HOME ALONE	99 F
WORLD DINI SOCCER	99 F
BLOCK OFF	99 F
PILOT WING	99 F
FIRST SAMURAI	99 F
SUPER TENNIS	69 F
FIGHTING SPIRIT	99 F
SUPER SOCCER	99 F
POPULOUS	99 F
GHOULS N GHOSTS	99 F
SUPER ALESTE	99 F
DONKIZZY	99 F
SUPER R TYPE	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
ALIEN 3	99 F
SYNDICATE	99 F
BATMAN RETURNS	99 F
TOM & JERRY TOON	99 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	99 F
ZERO	99 F
SUPER NINOX	149 F
INDIANA JONES	149 F
LARRY NO NBA BASKETBALL	149 F
MAGICAL QUEST	149 F
ATTACK OF THE ROBOTS	149 F

DRAGON	149 F
ADDAMS FAMILLY	149 F
NBA JAM	149 F
ACTRAISER 2	199 F
FLASHBACK	199 F
SUPER BOMBERMAN	199 F
SKYBLAZER	199 F
MR NUTZ	199 F
UTOPIA	199 F
MICKEY MANIA	199 F
SAILORMOON	199 F
SUPERMAN	199 F
HULK	199 F
DAFFY DUCK	199 F
STREET RACER	199 F
STUNT RACE	199 F
ERIC CANTONA	199 F
SUPER METROID	199 F
MYSTIC QUEST	199 F
ZELDA	199 F
DONKEY KONG COUNTRY	199 F
SUPER MARIO KART	199 F
FIFA SOCCER	249 F
DRAGON BALL Z	249 F
LOST VIKING	249 F
WOLFENSTEIN 3D	249 F
LES SCHTROUMPFS	249 F
THE FIREMEN	249 F

MORTAL KOMBAT 2	249 F
LEMMINGS 2	249 F
SUPER R-TYPE 3	249 F
ROCK & ROLL RACING	249 F
SPARKSTER	249 F
WARLOCK	249 F
KICK OFF 3	249 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F
NBA JAM T E	249 F
RETURN OF THE JEDI	249 F
DEMONS CREST	299 F
CANNON FODDER	299 F
EART WORM JIM	299 F
LIVRE DE LA JUNGLE	299 F
ROI LION	299 F
TURN & BURN	299 F
INDY CARD NIGEL MANSELL	299 F
V-BALL	299 F
NHL HOCKEY 95	299 F
VAL D' ISÈRE CHAMPION	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F
SUPER STAR SOCCER	299 F
SAMOURAI SHODOWN	349 F
ADDAMS FAMILLY VALUES	349 F
BATMAN FOREVER	349 F
SECRET OF MANA	349 F
TIME OF ILLUSION	349 F
BATMAN & ROBIN	349 F

MEGADRIVE — CONSOLE 249 F

STREET OF RAGE	49 F
STRIDER	59 F
ALIEN STORM	59 F
JURASSIC PARK	69 F
WONDER BOY III	99 F
BULLS VS BLAZERS	99 F
AQUATIC GAMES	99 F
WRESTLE MANIA	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
ULTIMATE SOCCER	99 F
TOKI	99 F
STREET FIGHTER II	99 F
QUACKSHOT	99 F
GHOUL S N GHOSTS	99 F
ETERNAL CHAMPIONS	99 F
THUNDER FORCE II	145 F
COOL SPOT	145 F
SONIC 2	145 F
CORPORATION	145 F
SUNSET RIDERS	145 F
DESERT STRIKE	145 F
SYNDICATE	145 F
NBA JAM	145 F
ANOTHER WORLD	145 F

STREET OF RAGE II	145 F
MEGA SWIV	199 F
FERRARI GRAND PRIX	199 F
THUNDER FORCE IV	199 F
WINTER OLYMPIC	199 F
MICKEY MANIA	199 F
FLASH BACK	199 F
ACME ALL STARS	199 F
MR NUTZ	199 F
LEMMINGS II	199 F
KICK OFF 3	199 F
BUBSY II	199 F
FIFA SOCCER 95	199 F
F1	249 F
SONIC & KNUCKLES	249 F
NBA JAM T.E	249 F
NBA SHODOWN	249 F
GUNSTAR HEROES	249 F
DRAGON S FURY	249 F
TURTLES FIGHTERS T.N M T	249 F
LES SCHTROUMPFS	249 F
PITFALL	249 F
MEGA TURRICAN	249 F

ROAD RASH II	249 F
MORTAL KOMBAT II	249 F
LANDSTALKER	249 F
JOHN MADDEN 95	249 F
POWER DRIVE	249 F
STARGATE	249 F
NBA LIVE 95	249 F
JUNGLE STRIKE	249 F
ROI LION	299 F
ASTERIX LE POUVOIR	299 F
JUDGE DREED	299 F
SOLEIL	299 F
URBAN STRIKE	299 F
EARTH WORM JIM	299 F
SONIC 3I	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F
STREET RACER	299 F
BATMAN & ROBIN	299 F
SHINING FORCE II	299 F
LA LEGENDE DE THOR	299 F
NHL 95	299 F
VIRTUA RACING	299 F

3DO — 1290 F

WORLD DOG MAC CREE	99 F
QUARANTINE	99 F
SHOCK WAVE	99 F
WINING SOLDIER	99 F

WING COMMANDER	99 F
SEWER SHARK	99 F
DRAGON REVENGE	99 F
MICROCOSM	99 F

WAY OF WARRIOR	99 F
ALONE IN THE DARK	99 F
HELL	149 F
IMMERGERNARY	149 F
JURASSIC PARK	149 F
STARBLADE	149 F
REBEL ASSAULT	149 F
MONSTER MANOR	149 F

NOVA STORM	149 F
JOHN MADDEN	149 F
SUPREME WARRIOR	149 F
NIGHT TRAP	149 F
TOTAL ECLIPSE	149 F
OFF ROAD INTERCEP	149 F
THEME PARK	199 F
SALYER	199 F

FIFA SOCCER	199 F
HORDE	199 F
SUP STREET FIGHTER	249 F
SAMOURAI SHODOWN	249 F
ROAD RASH	249 F
NEEO FOR SPEED	299 F
RETURN FIRE	299 F
WING COMMANDER 3	299 F

NEO GEO Cartouche — 629 F

A. DARK KOMBAT	699 F
SAM. SHODOWN 2	599 F
WINO JAMMERS	549 F
W HEROES 2 JET	545 F
SIDE KICKS 2	545 F
LAST RESORT	499 F
F FURY SPECIAL	499 F
VIEW POINT	445 F
ROBO ARMY	449 F
SPIN MASTER	399 F
SOCCER BRAWL	399 F
SAM SHODOWN	399 F
FOOT FRENZY	399 F
EIGHTMAN	345 F
SENGOKU 2	349 F

SIDE KICKS	349 F
TRASH RALLY	299 F
WORLD HEROES	299 F
ANORO OUCROS	299 F
WORLD HEROES 2	299 F
K MONSTERS 2	299 F
PUZZLED	299 F
3 COUNT BOUT	299 F
BASE BALL STAR	245 F
T PLAYER GOLF	245 F
NINJA COMBAT	199 F
MAGICIAN LORD	199 F
RIDING HERO	199 F
FATAL FURY 2	199 F
LEAGUEBOWLING	199 F

JOYSTICK NEO G	249 F
MEMORY CARD	129 F
CABLE PERITEL	99 F
SENGOKU	199 F
BURNING FIGHT	199 F
SUPER SPY	199 F
NAM 75	199 F
BASE BALL 2020	199 F
ART OF FIGHTING	149 F
FATAL FURY	149 F
KING MONSTERS	149 F

JAGUAR — 549 F

JOYPAD	149 F
TEMPES GALAXY	149 F
DRAGON	149 F
ALIEN	149 F
CHECKERED FLAG	149 F
BRETTO DUDES	199 F
KARMI NINJA	199 F

WOLFENSTEIN	199 F
CLUB DRIVE	199 F
IRON SOLDIER	199 F
SENSIBLE SOCCER	249 F
VAL D ISERE	249 F
AL VS PREDATOR	299 F
CANNON FODDER	299 F

HOOVER STRIKE	299 F
SYNDICATE	299 F
THEME PARK	299 F
RAYMAN	299 F
BURN OUT	299 F

NEO GEO CD — 1590 F

ART OF FIGHTING	145 F
SAM SHODOWN	145 F
ART OF FIGHTING 2	199 F
TOP HUNTER	199 F
FAT FURY SPECIA	199 F
BASEBALL STAR 2	199 F
SIDE KICKS 2	199 F

ALPHA MISSION 2	199 F
KING FIGHTER 94	199 F
STREET HOOP	245 F
MUTATION NATION	245 F
SAM SHODOWN 2	245 F
VIEWPOINT	245 F
WORD HEROES 2	245 F

FATAL FURY 3	299 F
SAVAGE REIGN	299 F
A O KOMBAT	299 F
MARKOV S REVENGE	299 F
NINJA COMMANDO	299 F
KING FIGHTER 95	345 F
SIDE KICKS 3	349 F

GAME BOY — CONSOLE 1 JEU 179 F

CASTLEVANIA	69 F
TOP GUN	69 F
STAR WARS	69 F
TOM & TALES	59 F
GARGOYLES	59 F
DOUBLE DRAGON	59 F
GREMLINS 2	69 F

MARIO LAND	69 F
BATMAN	69 F
CHOPLIFTER 2	59 F
BATTLE TOADS	59 F
ASTERIX	59 F
BUBBLE GHOST	59 F
PRINCE OF PERSIA	59 F

GREMLINS 2	99 F
TALES SPIN	99 F
F1 RACE	99 F
MARIO LAND 2	129 F
MORTAL 2	129 F
STAR GATE	145 F
ZELDA	145 F

GAME GEAR — CONSOLE 1 JEU 299 F

AX BATTLE	69 F
SHINOBI 2	59 F
DRAGON CRYSTAL	59 F
CHUCK ROCK	69 F
TERMINATOR	69 F
DONALD DUCK	59 F
SERIAL ASSAULT	59 F
PENGO	59 F

NINJA GAIDEN	59 F
SONIC 2	59 F
ROBOCOP VS TERM	59 F
GLOBAL GLADIATOR	59 F
CHUCK ROCK 2	59 F
LEMMINGS	59 F
SOLITAIRE POKER	59 F
PRINCE OF PERSIA	59 F

TAZ MANIA	99 F
KLAX	99 F
CASTLE OF ILLUSION	99 F
MONACO GP 2	99 F
LION KING	149 F
STAR GATE	145 F

NEC - NEC CD — 349 F

POWER ELEVEN	99 F
TOY SHOP BOYS	99 F
VIGILANTE	99 F
BOMBER MAN	129 F
STREET FIGHTER 2	149 F
FORMA SOCCER	149 F
FINAL BLASTER	149 F

ADVENTURE ISLAND	149 F
PC KID 2	149 F
BOMBER MAN 93	199 F
FATAL FURY 2 ACD	99 F
CONSOLE DUO-R	1299 F
JOYPAD NEC	39 F
VALIS 2 CD	149 F

BRANDISH CD	199 F
LORD THUNDER CD	199 F
FAR EAST EDEN CD	249 F
STRIDER ACD	299 F
AD STALKER ACD	299 F
BLOOD GEAR CD	299 F
ET PLEIN D' AUTRES !!!	

STOCK GAMES

Avec **10 000 JEUX** de toutes sortes ... avec PLEIN de NOUVEAUTES en OCCAZ ... **STOCK** un nom à **RETENIR !!!**

NOUVEAU MAGASIN
13, rue des Ecoles - 75005 PARIS
(M) Jussieu - Cardinal Lemoine
☎ : (1) 46 33 07 83

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

JUSSIEU
3, rue d'Arras
75005 PARIS
(M) Cardinal Lemoine
☎ : (1) 44 07 04 61

MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première
75014 PARIS
(M) Raspail ou Vavin
☎ : (1) 43 35 32 10

BOULOGNE
118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 BOULOGNE
(M) Marcel Sembat
☎ : (1) 46 21 19 92

GARE DU NORD
23, rue d'Abbeville
75009 PARIS
(M) Poissonnière ou Gare du Nord
☎ : (1) 44 63 02 40

LA DEFENSE — OUVERTURE
71 av du Pr Wilson
92800 PUTEAUX
(M) RER La défense
☎ : (1) 49 06 96 08

LIVRAISON COLISSIMO en 24h ou 48h

Tous nos j[illegible] d'occasion sont testés et garantis

BON DE COMMANDE à renvoyer à

STOCK GAMES
3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Tél : (1) 44 07 04 61

REGLEMENT
- Carte bleue ☐
- N° carte bleue
- date d'expiration
- Mandat-lettre ☐
- Contre remboursement ☐
- Cheque ☐
- Signature →

RC PARIS B 938388268

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F) Ajouter 40 F pour contre remboursement

PLAYER 12/95

Reportage

MANGA MAG

Comme tous les mois, *Player* vous propose un petit tour d'horizon des nouveautés en mangas, anime-comics et art-books en japonnais...

© Kia Asamiya - Shueisha

STEAM DETECTIVE

Littéralement, cela signifie « détective à vapeur », et c'est également le nouveau manga de Kia Asamiya (*Dark Angel*). Bien exécuté, *Steam Detective* raconte les aventures d'un détective (ah bon ?) qui affronte au cours d'aventures mouvementées un ennemi costumé type supervilain américain. Asamiya s'est fait seconder par les artistes du studio Tron. Et finalement, on obtient des dessins assez différents de ceux des travaux précédents réalisés par l'artiste.
Éd. Shueisha

BRÈVES JAPON

- Quatre nouvelles OAV de Yu Yu Hakusho sont annoncées pour les mois à venir. Chacune d'entre elles concernera un personnage de la série.
- Cityhunter sera la vedette d'un téléfilm animé qui sera diffusé en 1996.

SLAYERS

© S. Yashinaka, H. Kanzaka, R. Araizumi - Kadokawa Shoten

Réalisé par Shouko Yashinaka, Hajime Kanzaka et Rui Araizumi, *Slayers* est une histoire fantastique mâtinée d'heroic fantasy agréable mais pas franchement surprenante : forêts, dragons, humour... on a le sentiment d'avoir déjà vu cela cent fois...
De facture correcte et plaisante, *Slayers* n'en est pas moins absolument facultatif.
Éd. Kadokawa Shoten

YÔKIGA-KUEN

Signé Takeshi Narumi et Shinichi Hiromoto, ce manga destroy constitue sans aucun doute un des titres les plus intéressants reçus à la rédaction depuis bien longtemps. Hyperagressive et quasi-underground, cette histoire de punkette qui plonge dans un univers noir et fantastique ne laissera personne indifférent : on aime ou on déteste (nous, on adore !). C'est brutal, violent, et cela fait montre d'une vraie et belle authenticité qui manque, malheureusement, à beaucoup trop de mangas (et de comics, également). Foncez découvrir Yôkigakuen !

PRINCESS OF DARKNESS

De plus en plus obsédé, Iggy vient me prendre la tête pour que je vous présente, dans ces pages, ce manga traduit en américain, qui apparemment semble l'avoir surexcité ! Ecrite et dessinée par Yuichiro Tanuma, cette série raconte les aventures torrides d'une lycéenne plate et anodine, que tout son bahut ignore. Ce « thon » a pourtant le chic de se retrouver dans les situations les plus torrides, parfois même carrément hardcore. Heureusement pour elle, son « ange gardien » (une sorte de déesse qui surgit d'un livre magique) arrive toujours pour la sauver des griffes des partouzards les plus insatiables. En clair, c'est une sorte de *Ah ! My Goddess* porno.
Éd. Eros Comix

SLAM DUNK

L'anime-comic tiré du dernier film, inspiré lui-même de la célèbre série de basket, est disponible. Comme d'hab', il comprend des tas d'infos sur les persos de la série, bénéficie d'une impression impeccable et ne s'adresse qu'aux fans de l'équipe de Shohoku. La routine, quoi...
Éd. Shueisha

ART-BOOK CHINOIS

Nous vous parlons régulièrement des mangas chinois, et plus particulièrement de ceux en provenance de Hong Kong. Ce magnifique art-book nous confirme ce que l'on avait déjà deviné (grâce à *Cyber Weapon Z* notamment) : les artistes « hong-kongais » n'ont rien à envier à leurs homologues japonais (sauf, bien sûr, la maturité) ! Franchement splendide, ce volume épais doit être vu par tout fan de BD asiatique. Dommage, qu'il coûte assez chez (pas loin de trois cents francs) !

BRÈVES JAPON

- La quatrième OAV tirée du *You're Under Arrest* de Kosuke Fujishima devrait être sortie au Japon.
- Très attendues, les OAV inspirées par les *Gunsmith Cats* de Kenichi Sonoda s'annoncent comme l'un des événements de cette fin d'année.

TENCHI MUYO (2)

Si vous avez craqué sur le premier volet de cette série d'OAV, vous serez sans doute ravi d'apprendre qu'il est possible de trouver facilement tout un arsenal de bouquins divers, propres à satisfaire les fans les plus exigeants ! Vous vous en doutez, les éditeurs se sont faits une joie de publier des anime-comics, de qualité excellente comme il se doit. Par ailleurs, un joli art-book vient de paraître, qui présente en détail les divers persos de la série, avec force illustrations couleur et croquis.

Mais le must sera sans conteste le bouquin de 128 pages dont la sortie est annoncée en décembre, au Japon. Espérons que les importateurs réagiront vite !

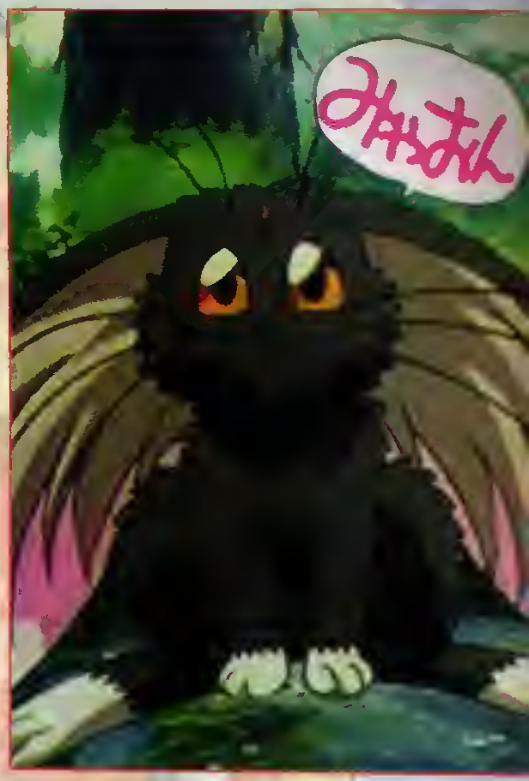
BRÈVES

• Manga Video a ouvert à Newcastle (Angleterre) un studio d'animation baptisé Manga Studios ! Ce studio comprend une section d'animation classique et un département images de synthèse équipé de stations de travail Silicon Graphics (celles sur lesquelles ont été conçus les dinos de *Jurassic Park*). La première réalisation du studio ont été les séquences d'animation du clip de U2 *Hold Me, Kiss Me, Thrill Me, Kill Me*. En ce moment même, y sont développées 2 séries télé... Kanashimi No Siren (*Yuna, Princesse Galactique 2*) est une série d'OAV inspirée de deux jeux sur Nec CD-Rom sur laquelle le designer Haruki Mikimoto (*Gundam*) a travaillé. Ces animes racontent une histoire de princesses et de nymphes, avec — bien sûr ! — une méchante boss appelée Fraülein D.

• Le cinquième art-book *DBZ* est paru. Il s'agit du second volume consacré à la série télé. Essentiel... comme tous les bouquins de cette collec' !

• Une nouvelle série d'OAV de *Gundam* (*Dai MS 08 Kotai*) est annoncée à partir de janvier au Japon. Elle comprendra douze volumes !

• Ranma 1/2 sera de retour dans une nouvelle série d'OAV dont la parution est très prochaine. Trois OAV de *Macross 7* sont également attendues très bientôt (la première devrait sortir en décembre).



© Pioneer

CAPCOM SPECIAL

La collec' des *Shounen Oh Comics* vient de sortir un gros manga de plus de 200 pages entièrement dédié aux héros de Capcom. Quatre jeux vidéo sont à l'honneur : Cyberbots, Final Fight 2, Vampire Hunter et Street Fighter II (dans sa version Super SFII X). Ce recueil se compose en grande majorité de strips (bandes) humoristiques et sympathiques, mais malheureusement incompréhensibles pour qui ne parle pas couramment le japonais (à quelques exceptions près...).

V GUNDAM

On peut toujours trouver les anime-comics de cet énième avatar des mechas monstrueux. D'une centaine de pages, ce volume est complètement gadget mais sans aucun doute essentiel pour les fans de *Gundam*.

PROTOCULTURE ADDICTS

La société québécoise Lanus Press, qui édite également *Mecha Press*, publie aussi ce magazine fort sympathique consacré à la japanimation et rédigé en anglais. Parfois un peu sommaire, *Protoculture Addicts* n'en contient pas moins des informations intéressantes, qui pourront toujours compléter celles fournies par *Animerica*.

SOS PLAYER

Le Magazine N°1 des Consoles Player One

Tu recherches des codes inédits, des astuces de tueur, des cheats à tomber par terre ? Tu veux tout savoir sur les jeux vidéo, les mangas ou Dragon Ball ?

Pas de panique !!!

36 69 77 33

Les players ont sélectionné des tonnes d'astuces et d'informations sur les meilleurs jeux.

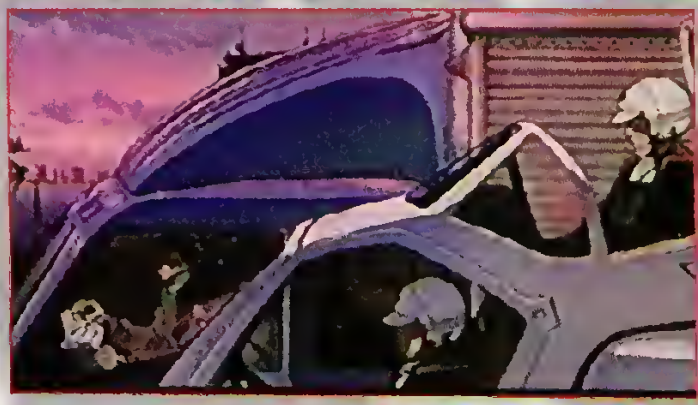
Player One 100 % information

36 69 : 2,23 F la minute.

PATLABOR 2

Attendu en France en janvier, *Patlabor 2* vient de sortir en Angleterre chez Manga Video, c'est l'occasion pour *Player One* de hurler au chef-d'œuvre. Et histoire de ne pas perdre de temps, nous poserons le principe suivant, aussi vrai qu'irréfutable : « *Patlabor 2* rendra fou tous ceux qui avaient aimé le premier film ! » Toujours mis en scène par Mamoru Oshii, *Patlabor 2* bénéficie des mêmes qualités que son prédécesseur : animation luxueuse, graphismes bétons, scénario excitant (les « Patrol Labors » sont, bien entendu, plongés dans une méga-embrouille à propos de laquelle nous reviendrons en janvier, lors de sa sortie dans notre beau pays), et, n'oublions pas la mise en scène originale. À l'instar du premier volet, ce numéro deux porte assurément la signature de son réalisateur, capable de passer d'une scène d'action cataclysmique (comme l'intervention des troupes de l'ONU dans la jungle) à des séquences intimistes, lentes et bourrées de dialogues. *Patlabor 2* constitue indéniablement un film puissant et une nouvelle preuve de la richesse de la japanimation, que nous vous recommandons donc à 100 % !

Import Album (VHS Pal en anglais)

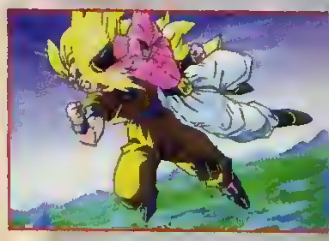


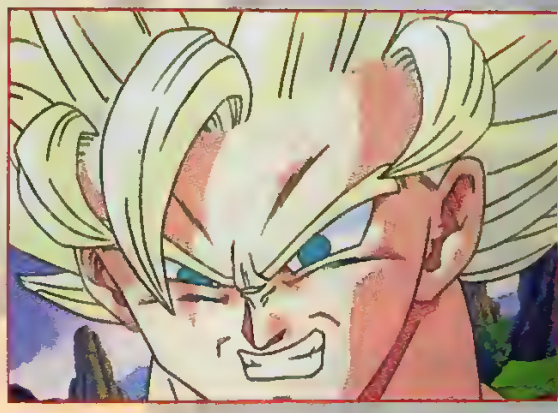
© Bandai par Manga Video

DBZ : LA SUITE !

Vous le savez, la série animée continuera à être diffusée à la télévision japonaise. Aux dernières nouvelles, les épisodes inédits se dérouleront plusieurs années après les évènements relatés dans le dernier numéro du manga. Buh a retrouvé sa forme primitive, et est plus puissant et maléfique que jamais. Histoire de situer, Gokû a beau se transformer en mégaguerrier, il a encore du mal à le contenir !

Terminons avec un petit jeu, imaginé par un de nos confrères : sachant que l'adolescent de droite est Trunks, qui peuvent bien être les deux gamins de gauche ? En ce qui concerne la fille, Reyda et moi pensons qu'il s'agit de Pan (la fille de Gohan). En revanche, les avis divergent à propos du petit garçon : Reyda suppose que c'est le nouvel enfant de Gohan, tandis que je lui trouve exactement la même couleur de peau que le ptit Oob du manga. Qu'en pensez-vous ?





© Bird Studio - Shueisha Toei

BD MAG

À l'approche des fêtes de fin d'année, les éditeurs sortent l'artillerie lourde et lancent certains des titres les plus intéressants de l'année... On en oublierait presque les mangas !

Ah, comme il est toujours cool de se promener dans les librairies spé-spécialisées en bandes dessinées... Pourtant, ce mois-ci, on en aurait presque le tournis tant les nouveautés sont excitantes et diverses ! Mais ne poussez pas, il y en aura pour tous les goûts, la preuve...

LE RETOUR DE BLUEBERRY

Cinq ans après sa dernière « vraie » apparition dans l'album *Arizona Love* (désolé mais nous considérons que les deux séries parallèles — *La Jeunesse de Blueberry* et *Marshal Blueberry* — n'arrivent pas à la cheville de la collection originale, celle de Charlier et Giraud), le Nordiste le plus célèbre de la bédé nous revient donc dans un nouvel album intitulé *Mister Blueberry*. (Ouf !) Jean-Michel Charlier ayant disparu en 1989, c'est donc le dessinateur Jean Giraud (alias Gir, alias Mœbius !) qui s'est chargé du scénario. L'histoire commence quand deux groupes d'individus très différents (un écrivain et son assistant, et un gang de tueurs) partent simultanément à la recherche de Blueberry, lequel passe ses journées à jouer tranquillement au poker dans un saloon... Bien évidemment, tout cela va dégénérer en embrouille, que l'on règlera comme de juste à coups de colt. La grande tradition du western est respectée : Wyatt Earp fait régner l'ordre et Geronimo rôde dans les sierras... Graphiquement, l'album est bien sûr une réussite. À titre indicatif, je me permets de vous rappeler que Gir-Mœbius est adulé à travers la planète et que certains mangakas (dessinateurs de mangas) comme Otomo ou Taniguchi (avec qui Mœbius a travaillé) lui vouent le plus profond respect. Sur le plan du scénario, on émettra quelques réserves car cet album paraît quand même bien terne en comparaison d'épisodes précédents comme *Général tête jaune*, *Angel Face* ou *Nez cassé*. Il n'empêche : Blueberry est bel et bien de retour ! La légende continue...

Éd. Dargaud

STAR WARS PAR DES FRANÇAIS !

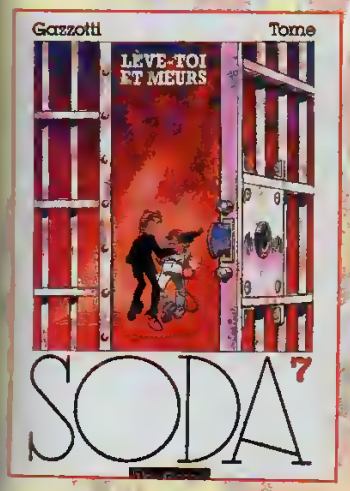
Les éditions Dark Horse viennent de sortir le premier album d'une trilogie-BD intitulée *Star Wars — L'héritier de l'empire*, qui adapte les trois romans de Timothy Zahn parus aux éditions Presses de la Cité. Et — ô surprise ! — ce super comic-book est illustré par Olivier Vatine (oui, le dessinateur d'*Aqua Blue*) et Fred Blanchard (auteur de *Ron Corvo*). C'est Mike Richardson, le président de Dark Horse qui est à l'origine de ce projet enthousiasmant. Éditeur américain d'*Aqua Blue* et grand fan de BD devant l'éternel, Richardson a confié à nos deux français la lourde tâche de mettre en images les romans de T. Zahn. Le résultat ? Un album tout simplement jouissif, et sans nul doute la meilleure adaptation en comics de l'univers de George Lucas, à ce jour. Une fois de plus, Vatine signe des dessins aussi percutants qu'élégants (mention spéciale à la « splash page » où Skywalker brandit son sabre-laser ; matez moi ces tentures les mecs...). Quant à Blanchard, il s'est littéralement

explosé sur le design des nombreux mechas du bouquin. Bref, la lecture de *L'héritier de l'empire* s'impose à tout fan de Star Wars, de BD et de science-fiction (le scénario de Mike Baron devrait séduire tout lecteur de *Ployer* branché space opera) ! Grand fan de science-fiction devant l'éternel, Vatine nous confie que sans Lucas, il aurait abordé le métier de dessinateur différemment. Et sans lui, *Aqua Blue* n'aurait certainement jamais existé...

En illustrant *L'héritier de l'empire*, les élèves Vatine et Blanchard rendent hommage au maître Lucas : la boucle est bouclée, et tant mieux pour nous !

Éd. Dark Horse

ANGOULÊME



dynamique bédé conjugués avec un sens aigu du détail. Le script plonge notre héros dans une sombre histoire de meurtre franchement prémédité, laquelle se complique avec un trafic de drogue où des dealers montés sur rollerblades s'entretuent à coup de pistolets mitrailleurs (d'où une séquence formidable, dans laquelle Gazzotti prouve que la bande dessinée peut ne rien avoir à envier au cinéma !). Un album excellent : 90 % !
Éd. Dupuis

SODA : GOTHAM THRILLER!

Chaque année la rédaction de *Player One* remet au cours du festival de la bande dessinée d'Angoulême le « Prix *Player One* du meilleur jeune illustrateur ». Cette année, c'est Bruno Gazzotti, l'illustrateur de la série *Soda*, qui l'a reçu... un an après la sortie de l'album en question, Gazzotti et son scénariste Tome (qui écrit également les aventures de *Spirou*) sont de retour avec *Lève-toi et meurs*, une nouvelle enquête de Soda, l'inspecteur-qui-n'ose-pas-avouer-à-sa-môman-cardiaque-qu'il-fait-le-métier-dangereux-de-flic-et-qui-lui-fait-donc-croire-qu'il-est-pasteur (ouf !). Comme d'habitude situé à New York, cet épisode confirme ce que nous avions décelé chez Gazzotti, à savoir un talent incroyable et une remarquable maîtrise de la

AU CŒUR DU VORTEX...

Stan et Vince sont deux jeunes dessinateurs français. Des types très bien, qui adorent la science-fiction et les vieux comics, ceux d'Alex Raymond, Dan Barry et Frazetta, où les hommes étaient des héros et les femmes d'admirables créatures intrépides avec des seins. Prêts à tout pour faire partager leur passion de la vraie bédé, ces deux gars ont créé *Vortex*, une série réjouissante où ils réécrivent les fabuleux comics d'antan en les adaptant parfaitement au langage d'aujourd'hui. Ainsi naquit la trilogie *Vortex* (le troisième album vient de sortir), une aventure spatio-temporelle rétro (mais pas ringarde), qui évoque parfois Edgard P. Jacobs. C'est bien fait, passionnant et cela prouve qu'il existe d'autres horizons que ceux du lointain Soleil Levant...
Ah oui, j'allais oublier : Stan et Vince assurent tellement que les Américains leur ont confié la réalisation d'une histoire du Shadow... Est-ce qu'on s'est bien compris ?
Éd. Delcourt

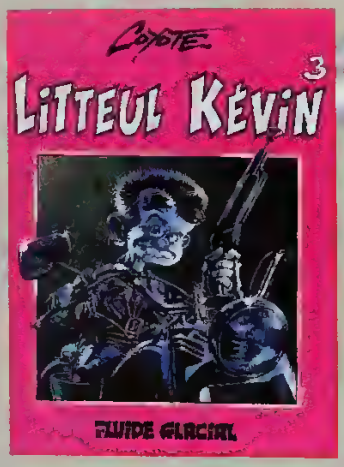
Rassemblement Sanctuaire sur

3615 MICROKID'S
le serveur culte des mordus

UN CATALOGUE DE FOUS REMIS À JOUR QUOTIDIENNEMENT
LES DOSSIERS COMPLETS SUR LES JEUX
LES RUMEURS LES PLUS FOLLES SUR L'AVENIR DU MONDE DU JEU

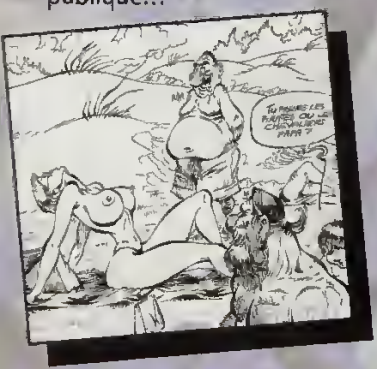
Réjouissez-vous fidèle ! retrouvez toute l'actualité du jeu vidéo et du multimédia... et bienvenue dans la secte, 24h/24 !

* 2,19 F la minute



FILS DE HELL'S !

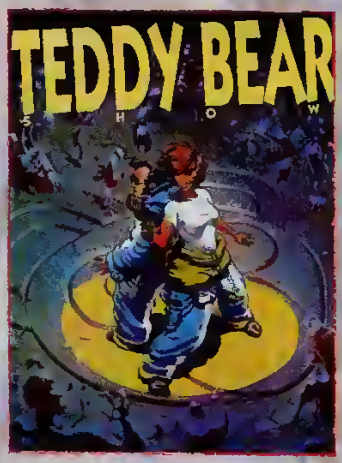
En trois albums, *Litteul Kevin*, la série écrite et illustrée par Coyote, a totalement fait craquer les journalistes de *Player*. Pour preuve, la réaction inattendue de mes camarades quand ils ont découvèrent le troisième album de cette série. Récit... L'enveloppe à peine ouverte, Wolfen s'empare du bouquin et le serre bien fort contre son cœur, prêt à fracasser le crâne de quiconque osera se mettre entre lui et ledit album.
Quelques jours plus tard, le voilà qui raconte à la cantonnade des anecdotes et gags tirés de cet ouvrage (osons !) de salubrité publique...



N'en pouvant plus, le jovial El Didou confisque le livre, au grand dam de notre mascotte MC Yas, qui le lorgnait furieusement. Après une semaine de divagations insensées, je récupère le précieux opus et, enfin, je peux comprendre...
Oui, Litteul Kevin est drôle, amusant, frais et... rigolo ! Comment résister aux aventures de ce gamin, qui grandit avec un papa motard-videur et une maman aux courbes... hmmm... appétissantes ? Mais assez perdu de temps : si vous aimez *Player*, vous adorerez *Litteul Kevin* !
Éd. AUDIE/Fluide Glacial

IL VOUS AIME !

Qui donc, Iggy ? Noooon ! *Teddy Bear*, le dieu-nounours de la société futuriste et décadente créée par le dessinateur Gess (Prix Player à Angoulême



en 1994). Se référant aux écrivains Philip K. Dick et William Gibson (le gourou cyberpunk), Gess vient de livrer le troisième tome de cette plongée apocalyptique dans un monde aussi

techno que violent. D'excellente facture, et parfois carrément réjouissant, ce bouquin confirme (comme l'album de *Soda* présenté quelques pages plus haut) les espérances que nous avions placé dans son auteur. Il n'y a pas que les mangas, par Crom ! Lisez *Teddy Bear*, il n'est qu'amour !

Inoshiro,
bolchevik numérique.

Tout les noms et images sont © par leur propriétaires respectifs. Prix revisable sans préavis et valable du 01.12.95 au [illegible].12.95. Mise en page [illegible]

EPROM

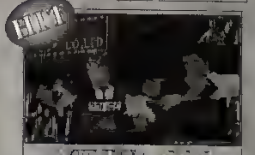
7 Rue Gay Lussac , 75005 Paris

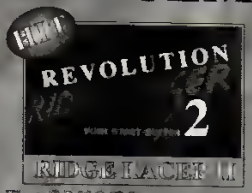
RER : LUXEMBOURG
ST MICHEL
BUS : 38 / 27 / 21 / 85
82 / 85 / 89 / 84

✆ : 46-34-24-16

OUVERT TOUT LES DIMANCHES DE DECEMBRE

VIRTUA FIGHTER II


VIRTUA COP



RIDGE RACER II

VIRTUA COP + Pistolet : TEL
TOSHINDEN S : 399 Frs Dispo
VIRTUA FIGHTER II : 499 Frs 01/12/95
SEGA RALLY :US Dispo , JAP 29/12/95
GUARDIAN HEROES : 449 Frs 01/12/95
HAT TRICK HERO S : 399 Frs 01/12/95
DARIUS GAIDEN : 399 Frs 22/12/95
HOKUTO NO KEN : 399 Frs 22/12/95

X - MEN : 399 Frs Disponible
CLOCKWORK KNIGHT II : NC
THEME PARK : NC
LE MANOIR DES AMES PERDUES : NC
GOLDEN AXE THE DUEL : 399 Frs
HANG ON GP 95 : 399 Frs
F 1 LIVE INFORMATION : 399 Frs
VIRTUAL OPEN TENNIS : 499 Frs
LAYER'S SECTION : 399 Frs
CLOCK WORK KNIGHT : 199 Frs
SLAM DUNK : 499 Frs
WING ARMS : 399 Frs
CLOCKWORK KNIGHT II : 399 Frs

CARTE VIDEO CD : 1190 Frs
VOLANT SEGA RALLY : 439 Frs
VIRTUA STICK : 299 Frs
ADAPTATEUR UNIVERSEL : 199 Frs
ADAPTATEUR MEMORY CARD : 399 Frs
MANETTES SANS FILS : 299 Frs les 2
Et beaucoup d'autres ! ! !

STREET FIGHTER 0 Playstation & Saturn

RIDGE RACER II : 499 Frs 02/12/95
TOSHINDEN II : 499 Frs courant 12/95
KILEAK THE BLOOD II : 499 Frs courant 12/95
IN THE HUNT : 499 Frs Disponible
TSUTENKAKU : 499 Frs Disponible
NAMCO MUSEUM : 499 Frs Disponible

RIDGE RACER : 369 Frs
TOSHINDEN : 349 Frs
KILEAK THE BLOOD : 349 Frs
DISCWORLD : 369 Frs
TEKKEN : 399 Frs
WIPE OUT : 369 Frs
DESTRUCTION DERBY : 369 Frs
RAPID. RELOAD : 349 Frs
JUMPING FLASH : 349 Frs
STARBLADE : 369 Frs
CYBERSLED : 369 Frs
FIFA SOCCER 96 : NC
STRIKER WORLD CUP 96 : NC
MORTAL KOMBAT III : 399 Frs Disponible
DOOM : NC
X COM : NC

ADAPTATEUR UNIVERSEL : [illegible]/95
MEMORY CARD 169 Frs
MANETTE : 199 Frs
MANETTE + AUTOFIRE :
MANETTE SANS FILS : [illegible] Frs les 2
CABLE 2 JOUEUR + LINK : [illegible] Frs
PRISE PERITEL : 249 Frs
Et beaucoup d'autres ! ! !

CONSOLE FRANÇAISE : 2039 FRS
CONSOLE JAPONAISE EN PAL + 1 JX: 2790 FRS

CONSOLE FRANÇAISE + DAYTONA : 2590 FRS
CONSOLE JAPONAISE EN PAL + 1 JX : 2990 FRS

ULTRA 64 EN DECEMBRE

NINTENDO
MEGADRIVE
SUPER PROMOS : EXEMPLES
MD FIFA 95 : 199 FRS
SN DEMON CREST : 199 FRS

NOM :	REF	PRIX
PRENOM :		
ADRESSE :		
CODE POSTAL :		
VILLE :		
FRAIS DE PORT Chèque à la commande + 38		
Contre remboursement + 73		
Console : 70 Frs par chèque ou 110 Frs en C.R		
Ajouter 10 Frs en sus par objet TOTAL		

Concours exceptionnel de Noël

3 Player One

pour Jouer : *jeux

Les Lots

1 Peugeot 106 Kid
1 PlayStation
et les jeux :
Toshinden
Motor Toon
Ridge Racer
Raiden Project
Ultimate Parodius

1 Scooter MBK
1 Téléviseur 16/9e
1 Magnétoscope
1 Voyage
pour 2 personnes
1 VTT
1 Chaîne hi-fi
Et bien d'autres
surprises encore...

Et spécialement
pour les lecteurs de
Player One :
3 chèques cadeaux
d'une valeur de 1100 F
valables dans les
magasins Scoregames

LA HOTTE PLAYER ONE...

Joyeux Noël Thérèse

à l'approche des fêtes de Noël, nous vous avons concoté un dossier « spécial cadeaux ». Ce n'est guère original, mais Iggy n'a pas voulu de notre récapitulatif sur les maillots de bain et les crèmes solaires... Allez savoir pourquoi ! Attention, ceci n'est pas un guide d'achat : il se contente de vous préciser ce qui nous fait vraiment craquer, et nourrit la modeste ambition de vous orienter selon les affinités qui pourraient exister entre journalistes et lecteurs! « Jouer et laisser jouer », telle est la devise des Players... En clair, c'est vous qui voyez !

Un dossier réalisé par Didou et Marylla

La Hotte Player One

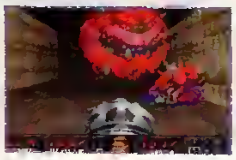
LES VŒUX DES PLAYERS

Didou a demandé à chaque membre de la rédac quelle était la machine de ses rêves et le jeu qui avait motivé ce choix. Par ailleurs, chacun a élu son jeu « coup de cœur » – 16 ou 32 bits – de l'année. Les réponses sont étonnantes et marquent un très net retour de la Saturn. Merci VF 2 et Sega Rally ! Rappelons qu'il ne s'agit là que d'une prise de température à un instant donné. Demain, tout pourrait s'inverser en raison de l'actualité des jeux.

Et l'Ultra 64 dans tout ça ?

Bon nombre de pigistes ne croient pas au Père Noël et savent donc qu'une console coûte cher. Plutôt que de s'acheter une nouvelle bécane tout de suite, ils envisagent donc d'attendre la sortie du dernier-né de Nintendo pour faire leur choix. Toutefois, le monstre ne sera pas disponible en France avant le milieu de l'année 1996, ce qui nous amène à ne pas l'inclure à cette sélection qui, répétons-le une fois encore, n'est pas un guide d'achat objectif mais une série de coups de cœur. C'est Noël !

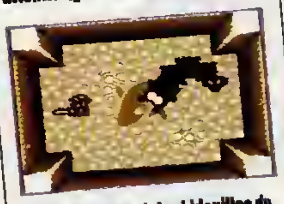
Bubu, notre bourrin préféré :
« Cher Papa Noël, comme les bazookas ne sont toujours pas en vente libre, j'aimerais beaucoup recevoir une PlayStation,



accompagnée de Doom. Et mon jeu coup de cœur, c'est Clockwork Knight 2... Oui, sur Saturn, personne n'est parfait. »

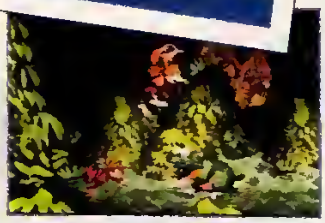
Milouse, expert en communication :
« Monsieur le soi-disant Père Noël, je souhaite expressément recevoir une PlayStation accompagnée du jeu Doom, comme mon comparse Bubu. Et puis n'oubliez pas Yoshi's Island, car c'est mon jeu coup de cœur. Je ne tolérerai aucun retard ! »

Pedro, le raisonnable :
« Mon cher barbu, vu la conjoncture actuelle, je ne te demanderai qu'une Game Boy avec Zelda — mais attention, j'en veux une transparen-



te (j'aime bien voir les bidouilles du dedans !). Et, si tu peux, ajoutes-y mon jeu coup de cœur : Sega Rally. »

Ino, en retard d'une guerre :
« Salut le vieux, si tu pouvais m'envoyer la Saturn avec Daytona, j'en serais fort aise. N'oublie pas au passage Donkey



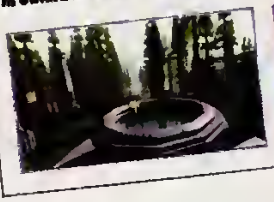
Kong Country ou je débarque au pôle Nord pour brûler tes ornements pileux ! »

Le Flou, futur réalisateur :
« Bon, alors là, coco, tu rentres par la cheminée et tu jettes une PlayStation avec Wipe Out. Puis tu sors lentement mon jeu coup de cœur : Yoshi's Island. Allez — moteur ! »

Magic Sam, sévèrement borné (?) :
« Allo, Père Noël ? Salut, c'est Magic Sam ! Bon, je répète pas, mais je veux une Saturn avec Worms. Ainsi que Yoshi's Island. Je compte sur ta discrétion : je voudrais pas me fâcher... »

Iggy, foie gras et cotillons :
« Papa Noël, j'attends de ta part une Saturn avec Virtua Fighter 2, ainsi que le deuxième volet d'Earthworm Jim. Et si tu pouvais me rendre tes textes à l'heure... Heu, excuse-moi : déformation professionnelle ! »

Wolfen, le coup de boule de Noël :
« Bon, j'ai vraiment pas envie de te voir le 25 et si tu passes par ma cheminée toute propre, tu risques de t'en prendre une, mais si tu tiens vraiment à faire un tour de piste, apporte la Saturn avec Myst. Et tant que tu y es, balance ISS Deluxe. »

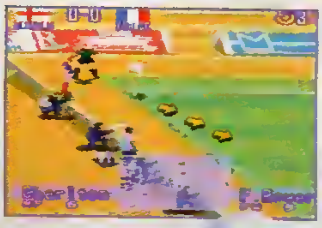


Mahalia, le gramme de finesse dans un monde de brutes :
« Petit Papa Noël, quand tu descendras du ciel, [illegible] ma PlayStation avec Ridge Racer, et [illegible] Bomberman 1. Et, si tu peux, des [illegible] »

[illegible] gramme de finesse :
« Papa Noël, je voudrais une Saturn avec Rayman. Mon jeu coup de cœur ? Tout ! : Island, Jeux crétinement, Rieux... »

Chon, le chrono humain :
« Bon, moi c'est clair, j'veux la Saturn avec Sega Rally ! Et puis ISS Deluxe. Magne-toi, je lance le chrono ! »

Elwood, crétintinuphile :
« Papa Noël, je désire une Saturn avec Sega Rally. Mon jeu coup de cœur s'appelle ISS Deluxe. Voilà, c'est tout. »



Yas, la mascotte qui culle :
« Oh z'y va, Re-pé Noël, je voudrais bien la Saturn avec Sega Rally ! Et mon jeu coup de reins (N.D.L.R. : non, Yas, c'est coup de cœur !), c'est ISS Deluxe. Et pis, laisse-moi essayer ton traîneau... z'y va, juste un tour ! »

El Dragdidou :
« Père Noël, comment fais-tu pour être en même temps devant le Monoprix et l'Intermarché de Pouilly-sur-Yvette? Quoi qu'il en soit, j'attends avec impatience une PlayStation avec Wipe Out. Quant à mon jeu coup de cœur, c'est Earthworm Jim 2. P.-S. Pour mes bottes à semelles composées, roses avec le bout en peau de vache, prends du 43. »

Terry, Saturniste dangereux :
« Bon je te préviens, Père Noël, n'essaie pas de me refiler une PlayStation ! Moi, je veux une Saturn avec Virtua Fighter 2. Mon jeu coup de cœur ? Allez, Virtua Fighter 2 aussi, on n'est jamais trop prudent ! Et puis une Saturn aussi, tu as bien noté ? »

Chris, le fils caché de Pivot :
« Cher ami, toi qui viens du froid et n'as rien d'un rossard, ne t'égare pas dans le choix de mes présents. J'eusse aimé, pour les fêtes de Noël (lat. eccl. natalis dies), la Saturn avec Virtua Fighter 2 et — pourquoi pas ? — Wipe Out comme jeu coup de cœur. »

Les cas Virtua Fighter 2 et Sega Rally

Ces deux jeux nous ont posé un gros cas de conscience. En effet, à l'heure où nous écrivons, nous ne savons pas encore s'ils seront disponibles en France pour les fêtes de fin d'année. Mais ces deux jeux ont produit une si forte impression lorsqu'ils ont tourné à la rédac qu'ils hantent désormais les rêves de nombreux Players. Pour Chris, par exemple, c'est une Saturn avec Virtua Fighter 2 ou rien ! C'est pourquoi nous les avons ajoutés à la hotte. Et puis, le 25, s'ils ne sont pas encore officiellement sortis et si vous ne vous sentez pas capables d'attendre des versions européennes « propres » (animation boostée, affichage sans les bandes noires en haut et en bas de l'image), il reste toujours la solution de l'import !

Caliméro, petit, petit :
« Père Noël, je n'ai pas pu atteindre la boîte aux lettres (elle est trop haute), donc je te fais mes choix : une Saturn avec Bug, et Yoshi's Island comme jeu coup de cœur. »

La Hotte Player One

Bubu en a marre d'écouter les bandes-son des jeux 32 bits sur une banale télévision. Il rêve d'un bon ampli et d'une paire de baffles de qualité connectés à ça console. Niveau ambiance, ça change tout. Cela dit, Bubu rêve aussi de voir s'envoler la Bubumobile...
Baffles Sony SSF C0
Environ 8 000 francs.

Chris vous conseille la musique des jeux vidéo Square, disponible en CD. Rien que la vision des pochettes lui remplit les yeux de petites étincelles de bonheur. À trouver dans les magasins d'import.
Environ 200 francs l'unité.

La trilogie de Star Wars vient d'être remasterisée, comprenez qu'elle est désormais dotée d'un meilleur son et d'une image plus nette. Fans de Space Opera, procurez-vous ce coffret de K7 vidéo indémodables. Grand spectacle interstellaire garanti !
Coffret Fox Video. Environ 400 francs.

Ça, c'est LA paire de bottes qu'il vous faut pour emballer, messieurs — foi de Pedro, connaisseur en la matière ! Souple, confortable, de qualité supérieure... Bref, les plus belles bottes du monde. Retenez bien ce nom : « La botte Tony Mora, la botte qui vous ira ! »
Bottes Tony Mora.
Environ 1 200 francs.

Toute la rédac en convient... Pour qui en a les moyens, un ordinateur constitue un excellent complément à une console 32 bits. Indispensable pour consulter des CD-Rom, se connecter à Internet, travailler, mais aussi jouer : wargames, jeux d'aventure et simulations y sont souverains. Le consensus s'arrête là car la guerre Mac/PC fait rage. Iggy, Pedro, Didou et Mahalia rêvent de Power Mac tandis que Magic Sam, Elwood, Le Flou et Bubu ne jurent que par le PC Pentium.
PC Pentium Gateway 2000 P5 120 Elite : environ 21 000 francs.
Power Mac 5300/100 CD/Modem/M-PEG/carte TV : environ 20 000 francs.

Dans la rédac, comme partout en France, les cartes Magic font fureur. Vous partez avec un jeu de cartes de base que vous achetez dans toutes les bonnes librairies, et vous constituez votre propre paquet en vous en procurant d'autres parmi les milliers qui existent. Lors des parties, il faut vous défendre, attaquer, envoyer des sorts... Bref, organiser votre stratégie.
Environ 60 francs pour le jeu de cartes de base.

Patlabor
J'AI TUÉ POUR ELLE
FRANK MILLER
SIN CITY
Chroniques de la Guerre de Lodoss
Plouc Show
Excroissance naturelle de votre console chérie, cette télévision 16/9 de petit format comporte carrément une touche PlayStation. Sony KV ZWT 1A. Environ 4 000 francs.
Le Flou, doté d'une caméra à la place du cerveau, rêve d'en changer et de trouver dans ses chaussettes une caméra 35 mm pour faire des vrais films en Technicolor. Environ 1,2 millions de francs (mais il s'en fout, c'est pas lui qui paye...).
En vrai Tintinophile qui se respecte, Elwood souhaiterait posséder une statue du célèbre reporter. Celle-ci mesure à peu près 1,30 m... À peine plus grande que Caliméro, en fin de compte. Vous en trouverez heureusement de plus petites dans le commerce. Statue Leblon Delienne. De 450 francs (la plus petite) à 9 500 francs (la taille maxi).
Quand il se retrouve chez lui avec son chien à ses pieds, Inoshiro aime mater de bonnes K7 de japanimation, provenant du monde entier, sur un bon magnétoscope tristandard (Pal-Secam-NTSC). Sony SLV-E 1000. Environ 8 000 francs.
Notre sélection musicale est très éclectique et la rédaction offre un éventail de goûts très large. Cela va de la dance au rock, en passant par le hard. Il ne manque que la musique tibétaine d'Elwood et les variétoches seventies de Didou : B.O. de « Demon Knight », B.O. de « Bad Boys », B.O. de « Mortal Kombat », Vingt ans de Motörhead, compil « Réservoir Rock », compil « Plus de peur », compil « Pog », Masterboy « Anybody », compil « Extravadance », The Cranberries « No Need to Argue », David Bowie « Outside »...
the cranberries
LA COMPIL'
4 POG inédits
EXTRAVA DANCE
Motörhead
MORTAL KOMBAT
DEMON KNIGHT

Si vo
abs
pleurnicher
mois, exigez
32 bits pour

us voulez
olument
ans quelques
une
oël.

"Il y a 10 ans, la puissance informatique de l'Ultra 64 aurait coûté $14 millions, mais le plus extraordinaire est qu'elle sera disponible auprès du grand public aux alentours de $250."
Tom Jermoluk, président de Silicon Graphics.

L'Ultra 64 arrive en 1996. Il suffit d'attendre sa sortie patiemment

LES JEUX D'ARCADE LES PLUS PUISSANTS DEBARQUENT CHEZ VOUS SUR PLAYSTATION.

PREVENEZ LES VOISINS QU'IL VA Y AVOIR DU GRABUGE.

namco

PlayStation

"PlayStation" marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. marque déposée, est la propriété exclusive de Sony Corporation. © NAMCO LTD. Tous droits réservés.